LE MAGAZINE QUI TRONÇONNE LE JEU VIDÉO

CANARD PC

ALAN WAKE 2

QUE DU
BEAU LYNCH

CITIES : SKYLINES 2

CHANTIER, POUR
OUBLIER SES PEINES

JOYEUX
NOËL
PLEIN DE JOIE
ET DE BOLTER

WARHAMMER 40 000

SPACE MARINE II

DU HAUT DE CES TYRANIDES,
40 MILLÉNAIRES VOUS CONTEMPLENT

n° 449

NOS RÉGIONS ONT DU TALENT

POURQUOI LES INDÉS FRANÇAIS
RACLENT LES FONDS DE TERROIR

ROBOCOP : ROGUE CITY

DETROIT :
BECOME ROBOT

LIKE A DRAGON GAIDEN

YAKUZA
MATATA

1ER DÉC 2023

L 17410 - 449 H - F: 7,90 € - RD

CH : 12,60 CHF BEL/LUX : 8,40€ CAN : 13,99 $CAD NCAL : 1400XPF

UNE AVENTURE ÉPIQUE

Cartaventura

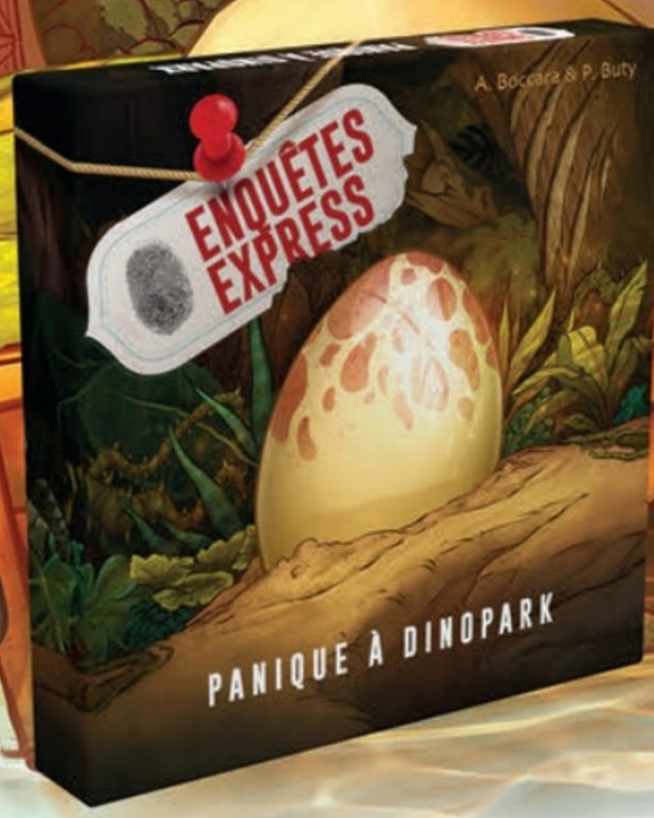
1-6 | 10+ | 30'

Vivez la première mini-aventure d'une nouvelle collection Cartaventura inspirée par l'univers des 3 mousquetaires. Dans ce jeu de cartes dont vous êtes le héros, rejouez pour découvrir les différentes fins d'une histoire que vous pensiez connaître.

Un jeu de Thomas Dupont et Pierre Buty, illustré par Guillaume Bernon

CRÉÉ ET IMPRIMÉ EN FRANCE

UNE ENQUÊTE JURASSIQUE



ENQUÊTES EXPRESS

2-6 | 10+ | 30'

Qui a semé la pagaille à Dinopark en volant l'oeuf d'une maman tricératops ? Chaque joueur n'est autorisé à consulter qu'une partie des indices : c'est donc uniquement en recoupant toutes leurs infos que les joueurs peuvent ensemble démêler l'intrigue.

Un jeu de Thomas Dupont et Pierre Buty, illustré par Guillaume Bernon

Deux jeux BLAM! à petit prix pour Noël !

Édito

par Ellen Replay

C'est une tradition qui semble désormais vieille comme le monde : alors que les sapins se parent de guirlandes lumineuses, que les notes de « All I Want for Christmas is You » de Mariah Carey commencent à résonner dans les supermarchés du monde entier, que les rédacteurs de *Canard PC* se regardent en chiens de faïence en attendant de savoir qui sera en charge du test du dernier *Call of Duty*, Geoff Keighley sort un nouveau costume flamboyant de son placard pour présenter l'édition annuelle des Game Awards. Cette année est assez particulière : au beau milieu des multiples annonces de restructurations et de licenciements au sein de l'industrie, l'humeur générale n'est pas nécessairement propice à la fête et au corporatisme décomplexé. Surtout lorsqu'on prend en compte le fait que l'équipe de *Destiny 2*, développé par Bungie, a été nommée dans la catégorie du « meilleur soutien à la communauté » alors que son département le plus touché par les licenciements annoncés par le studio est justement celui en charge de cette tâche, comme l'a relevé le site Frandroid. Vu qu'on tient quand même à respecter certaines traditions, on fera comme chaque année : on ne parlera des Game Awards que pour s'en moquer.

Retrouvez tous nos articles sur le site **www.canardpc.com**

Sommaire

News p. 4

La couv' p. 11
Warhammer 40 000 : Space Marine 2

Tests p. 17
Alan Wake 2, Jusant, Marvel's Spider-Man 2, RoboCop...

Sévices après-vente p. 47
Foundation, les jeux régionaux, Super Mario 64...

Bientôt sur vos écrans p. 63
Little Nightmares 3, Anvil Empires, *Project Warlock...

C'est pas du jeu p. 71
Download, hardware, Canard Dé...

11

En couv Warhammer 40 000 : Space Marine 2

n° 449

Illustration : Warhammer 40,000 : Space Marine 2 © Saber Interactive / Focus Entertainment

Les membres de la rédaction

Ellen Replay @Icth
Izual @Izual
L.-F. Sébum @akaAgar
Ivan Le Fou @IvanLeFou
ackboo @ackboo
Florian Agez @Furolith

NEWS

LA VOIX DE SON MAÎTRE

Dans l'épais manuel du chef d'entreprise qui traîne sur le bureau d'Ivan Le Fou, entre autres conseils destinés aux managers et grands décideurs de ce monde, on trouve cette phrase : « *Quand vous virez un professionnel, évitez de lui dire que c'est parce qu'il était lent et que même une machine ferait le boulot plus efficacement.* » C'est pourtant ce qu'ont choisi de faire les développeurs d'Embark Studios pour justifier l'usage de voix générées par IA à la place d'acteurs. « *Quand on a l'idée d'un nouveau mode de jeu, on peut créer les doublages nécessaires en quelques heures au lieu de plusieurs mois* », ont-ils expliqué dans un podcast, auquel des acteurs ont répondu que pas du tout, on peut booker une session d'enregistrement en quelques jours, mais c'était trop tard, messieurs Embark étaient déjà partis en faisant « *tututu je n'entends rien* » et en s'enfonçant les doigts dans les oreilles. **LFS.**

Sony a déposé un brevet permettant de reprendre un jeu à des moments précis. Repartir de ces « points » où l'on « sauve » sa progression (je dois inventer des mots devant tant d'innovation), voilà qui m'aurait été bien utile. Quatorze fois que je recommence *Starfield* du début. **P.**

Un pas de géant **pour la vie privée**

D'après Pavel Djundik, programmeur de SteamDB, Valve permettra bientôt de marquer des jeux en « privé » dans la bibliothèque Steam. Si vous ne voyez pas l'intérêt, bravo, vous êtes la pureté même, une âme innocente, une biche gambadant dans la forêt. Pour les autres, c'est-à-dire les détraqués, cela permettra bien sûr de cacher vos jeux honteux à vos amis Steam, sans avoir à passer en compte privé. Vous pourrez ainsi acheter *Call of Duty : Modern Warfare 3* (alors que vous annonciez sur Twitter vouloir le boycotter), et n'aurez plus à bricoler d'excuses maladroites

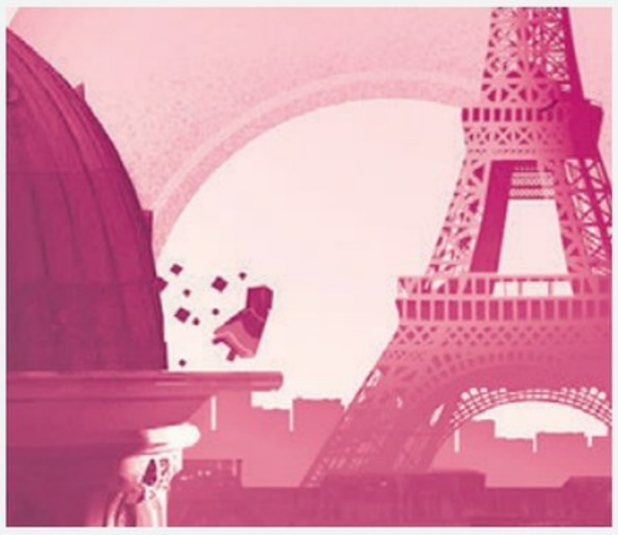
pour justifier ces 1 587 heures passées sur *Hentai Dating Simulator* (« *je l'ai acheté juste pour voir, et en plus, c'était en solde* »). **A.**

Les griffes **de l'ennui**

Prouvant une fois de plus que j'ai complètement tort et que je ne comprends plus rien à ce qui plaît aux jeunes, le film *Five Nights at Freddy's*, adaptation cinématographique de la licence archi-répétitive du même nom, est en train de battre tous les records au box-office américain, loin devant le dernier film de Scorsese, qui doit lui aussi se dire qu'il est devenu trop vieux pour ce monde. Tout comme d'ailleurs les critiques de ciné, qui lui ont collé 33 % d'opinions

favorables sur Metacritic contre 81 % de celles du public. Écoutez, c'est la vie, comme écrivait Victor Hugo dans *L'Art d'être grand-père*, « *un jour on croit avoir tout pigé et pouf on se réveille vieux et largué par des animatronics en mousse* ». **LFS.**

Le bon roi Gobert



Le Forum des images, à Paris, a commencé à accueillir les Video Game Masters, une série de six masterclasses consacrées à différents acteurs du jeu vidéo français. *Canard PC* est partenaire de l'événement, qui s'étendra jusqu'au 4 juillet prochain à raison d'une masterclass tous les deux mois. Le tout premier événement s'est déroulé le jeudi 9 novembre dernier, et l'artiste breton Gobert nous a parlé de son métier de character designer et de ses inspirations, qui vont de la matière de Bretagne aux titres de FromSoftware, en passant par sa collection personnelle d'ouvre-lettres et le peintre russe Ivan Bilibine. Il nous a aussi expliqué comment il s'était progressivement fait une place dans l'industrie, en commençant par du travail de commande pour des furries jusqu'à devenir directeur artistique du futur jeu narratif *Crown Gambits* – et c'était absolument passionnant. **ER.**

MODERNE OU À REFAIRE ?

L'Homme aime les marronniers et la routine. À Noël on mange trop, et il faut un *Call of* tous les ans. C'est comme ça, c'est vital. Alors, quand Activision avait annoncé que 2023 n'aurait pas son dû, pour la première fois depuis mille ans, stupeur ! Avec la fusion avec Microsoft, tout cela faisait mauvais genre et avait poussé à une solution raisonnable : transformer fissa un projet de DLC de Sledgehammer Games pour *CoD : Modern Warfare II* en jeu complet. Sur des bases saines, *CoD : Modern Warfare III* était né. Bloomberg nous révèle désormais que tout ce micmac est resté flou très longtemps pour les pauvres développeurs, qui ont dû se tuer à la tâche pour bâcler quelque chose en 16 mois, ce qu'Activision dément mollement. Évidemment, le jeu bat des records : plus mauvaises critiques pour la franchise, score moyen plus bas que *Redfall* ou *Gollum*… Je suis rassuré, rien ne change, crunch et doigt mouillé restent donc les mamelles de la série. **P.**

Les temps **sont Baldur's**

Swen Vincke, digérant la déception d'avoir raté le *Golden Joystick Award* du meilleur FPS de l'année, et se consolant du fait d'avoir raflé tout le reste, veut plus de CRPG. Tu m'étonnes. Conscient et surpris d'avoir redonné au genre un coup de fouet commercial inattendu, le président de Larian Studios a confié au site gamesradar+ : « *J'espère qu'il y aura plus de CRPG. C'est un genre auquel j'aime jouer et auquel beaucoup de gens dans l'industrie aiment jouer aussi.* » Il faut dire que tout le monde encense le studio belge. David Gaider, scénariste du *Baldur's Gate 2* de Bioware parti pousser la chansonnette ailleurs, y voit même une résurrection de la série (et un « *digne successeur* », histoire de ne pas se désavouer). Posant ses statuettes et enlevant son masque de Swen Vincke, Izual déclare : « *Une bonne chose de faite.* » **P.**

Béton hurlant

Si, comme Roger Patachoux, informaticien de la SNCF à la retraite dans un HLM de Bondy (93010), vous aimez le béton et les vieux jeux vidéo, vous serez heureux d'apprendre l'existence de la Quake Brutalist Jam (*cpc.cx/quakebrutalisme2*). Comme son nom l'indique à tout ceux qui n'ont pas commis l'erreur de traduire « jam » par « confiture » (sinon forcément, c'est moins clair), il s'agit d'un concours de niveaux pour *Quake 1*, la seule consigne étant de créer des monstruosités qui auraient fait dire « *hmmm… pas mal…* » à ce vieux pervers de Le Corbusier. Cette deuxième édition (la première a eu lieu l'année dernière) est de l'avis général de très bonne qualité, et certains niveaux sont, il faut le reconnaître, très impressionnants visuellement. **LFS.**

Cassel, **la voix**

Ça fait deux semaines que la nouvelle est tombée, et deux semaines que je suis dans le déni le plus total : Vincent Cassel va prêter sa voix à un personnage français, Victor Chevalier, dans *Tekken 8*. C'est peut-être un détail pour vous, mais pour moi, ça veut dire beaucoup. Déjà, ça veut dire que je ne peux plus envisager le futur de ma franchise de jeux de baston préférée sans trembler à l'idée qu'elle ne se trouve subitement envahie d'acteurs français insupportables (c'est quoi la prochaine étape ? Gilles Lellouche qui double un aristocrate devenu actionnaire pour la Mishima Zaibatsu ?). Ensuite, ça veut dire que j'ai dû m'infliger une vidéo dans laquelle Cassel parle de son engouement pour le rôle, où il explique tour-à-tour qu'il ne joue qu'avec Eddy Gordo (AU SECOURS) et qu'il adore son personnage parce que ce dernier colporte « *une certaine idée de l'élégance française* », alors que défilent les images d'un vieux barbu vêtu d'un costume de haute couture argenté (PAR PITIÉ, SORTEZ-MOI DE LÀ). Enfin, ça veut dire que le 26 janvier prochain, au moment de la sortie du jeu, l'intégralité de mon entourage jouera avec Victor Chevalier juste pour me mettre les nerfs en pelote et me faire perdre – et je sais déjà que ça va marcher. **ER.**

Du nouveau sur
GTA 6 !!!!!!

Toujours en quête d'infos sur *GTA 6* afin de faire du clic, une technique de margoulin à laquelle notre noble publication n'aura jamais recours, des petits malins ont découvert que Rockstar avait récemment déposé un brevet pour un système d'animation combinatoire. Ce dernier mélangera différentes « couches » d'animation selon le contexte (personnage blessé, fatigué, exposé au vent ou à la pluie…) pour créer autant de démarches uniques et adaptées à la situation, car on sait tous que pour durer dans le métier de bon gangster, il faut avant tout savoir rouler des mécaniques avec classe. **LFS.**

La somme (rondelette) de toutes les peurs

Strauss Zelnick, le directeur général de Take-Two Interactive, a peur. Le site Inverse, rapportant ses propos lors du Paley International Council Summit du 7 novembre dernier, en atteste. La concurrence l'épouvante, glousse-t-il en se retenant très très fort. « *Nous regardons nos concurrents par-dessus notre épaule. Nous sommes terrifiés en permanence*, arrive-t-il à dire en retenant des larmes de rire. *Personne ne nous dit :* "Ce produit est parfait, nous en sommes très fiers. Prenons une grande respiration et allons à la plage." » Alors déjà, si. Activision fait ça tout le temps par exemple, mais passons. Pourtant, ne jugeons pas cet homme fragile, inquiet que son petit jeu indépendant (*Gé-Té-Ah 6*, je crois) ne perce pas assez. C'est la panique qui le pousse à investir vers les IA génératives, les jeux mobiles, à licencier… Prévoir 8 milliards de valeur comptable nette ? De la simple prudence. **P.**

« *Döner, c'est döner, reprendre, c'est voler* ». Louis-Ferdinand Sébum, quand il n'est pas en train de lire Hegel, traîne sur Instagram. C'est là qu'il a repéré son futur GOTY : *Zombie Kebab.* Un jeu VR polonais, dans lequel on cuisine de la viande pas fraîche tout en résistant aux assauts de viande pas fraîche. **P.**

Lukas Zach & Michael Palm

Paul Riebe

DORF ROMANTIK

Le Jeu de Société

Spiel des Jahres 2023

8+ | 1/6 | 45 min

Déjà disponible !

Le jeu primé débarque en français ! Dans *Dorfromantik, le jeu de société*, incarnez des villageois et créez coopérativement le village le plus idyllique possible grâce à l'agencement de vos tuiles. Et votre jeu est évolutif ! Alors faites des hauts scores et relevez des défis pour débloquer du contenu supplémentaire.

Jeu de société inspiré du jeu vidéo éponyme

Gigamic

RoboDoc

par Louis-Ferdinand Sébum

Un documentaire en quatre parties d'Eastwood Allen et Chris Griffiths. Pas encore disponible en France, mais j'ai un oncle en Amérique…

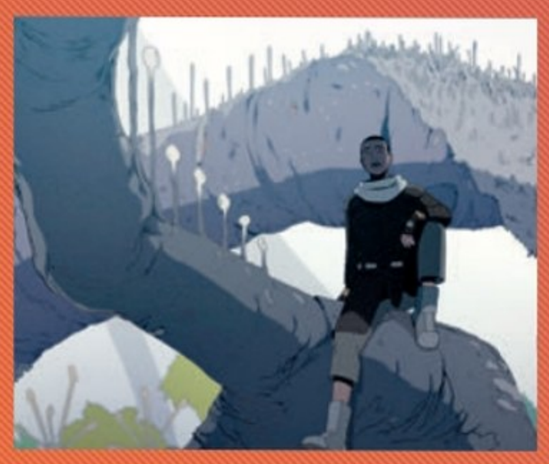
Mais quel genre de taré, me suis-je d'abord demandé, est prêt à consacrer un documentaire de cinq heures à un film d'une heure quarante ? Eh bien, des tarés comme Eastwood Allen et Chris Griffiths, les deux créateurs de *RoboDoc*, un documentaire fleuve sur la genèse et le tournage de *RoboCop*.
Contre toute attente, les quatre épisodes de *RoboDoc* passent en un éclair, sans la moindre longueur. On y prend encore davantage conscience du génie d'un long-métrage d'une richesse prodigieuse, à la fois film d'action gore, satire politique et métaphore chrétienne ; on y découvre un Paul Verhoeven complètement cinglé aux faux airs de Werner Herzog ; et, surtout, on reçoit une incroyable leçon de cinéma. Du travail titanesque réalisé sur les éclairages et les plans-séquences caméra à l'épaule qui donnent au film son côté archi-réaliste, au boulot monstrueux de Peter Weller pour découper ses mouvements en un staccato robotique, on en ressort réjoui, avec l'envie de revoir immédiatement le film. Mais pas ses suites, faut pas pousser non plus.

Scavengers Reign

par Perco

Une série d'animation MAX, de Joseph Bennett et Charles Huettner. Pas encore disponible en France, mais j'ai aussi un oncle en Amérique…

Chacun ses traumas venus de l'enfance. Pour certains (ackboo), c'est le bronze de Jacques Secrétin, en double aux championnats du monde de 1973. Pour moi, ce sont les moustiques géants dans *Les Maîtres du temps*.
Je n'avais pas vu, depuis longtemps, quelque chose de si inspiré du film de René Laloux, dessiné par Mœbius. D'ailleurs, n'hésitez pas à regarder également *La Planète sauvage* et *Gandahar*, si vous arrivez à mettre la main dessus pour moins d'un rein. Inspirée d'un court-métrage des mêmes auteurs, la base de l'histoire de *Scavengers Reign* est un peu bateau (un cargo spatial perdu et des survivants sur une planète sauvage), mais elle est surtout une excuse pour inventer une faune et une flore extraterrestres absolument formidables, où rien n'est familier et l'Homme un intrus. C'est aussi fascinant que sanglant, comme l'Australie, mais en plus dangereux. Oui, c'est possible dans la science-fiction.



The Killer

par Ellen Replay

Un film de David Fincher disponible sur Netflix.

The Killer suit l'histoire d'un assassin qui n'a pas de nom. En revanche, il dissimule son identité sous une bonne vingtaine de faux noms tirés d'une sitcom américaine d'un autre temps, comme Archibald Bünker, Robert Hartley ou Sam Malone.
C'est un tueur froid, extrêmement méthodique, qui fait du yoga pour tromper l'ennui avant d'abattre ses cibles, écoute des morceaux des Smiths en boucle et ne tire que lorsque son pouls est à moins de 60 BPM. Ce n'est pas vraiment quelqu'un qui semble familier avec la notion d'improvisation, et pourtant, le film retrace son histoire juste après qu'il s'est trompé de cible pour la première fois de sa vie. C'est une bonne adaptation de la bande dessinée française *Le Tueur* de Matz et Luc Jacamon, c'est très bien réalisé avec juste ce qu'il faut de tension, Michael Fassbender est parfaitement taillé pour ce rôle. Et si ce n'est pas non plus un « grand » film de David Fincher, ça reste un film de David Fincher (bien qu'il s'agisse du même David Fincher qui encense l'expérience Netflix au profit des cinémas qu'il juge « *humides, malodorants et graisseux* », personne n'est parfait, je vais mettre ça sur le compte de sa crainte des punaises de lit).

PRENDS GARDE À CE QUE TU MONSTRES

Alors qu'il était en train de crâner devant la presse, un responsable de Capcom a laissé échapper que « *ouais ma gueule, rien que sur cette année fiscale on aura écoulé 45 millions d'unités de jeux console* ». Comme le journaliste lui faisait remarquer que c'était quand même beaucoup, n'y tenant plus, il a craché son énorme Valda, à savoir qu'un nouvel épisode d'un titre important débarquerait dans nos échoppes durant le premier trimestre 2024. Très probablement, en a immédiatement conclu la vaste communauté des enquêteurs du Web à qui rien n'échappe, un nouveau *Monster Hunter* ou *Monster Hunter World*. **LFS.**

Un gros patch **pour le Steam Deck**

Valve annonce le Steam Deck OLED, qui améliore l'ensemble de la machine, sauf ses performances. Comme son nom l'indique, ce nouveau gadget à 569 € (avec un SSD de 512 Go) ou 679 € (avec un SSD de 1 Go) arborera désormais un bel écran OLED de 7,4 pouces en 1 280×800 pixels à 90 Hz – contre 7 pouces à 60 Hz pour l'ancien Steam Deck à écran LCD. S'il n'y a pas de changements côté puissance de calcul, tout le reste est perfectionné. Entre autres : un ventilateur plus gros et silencieux, une meilleure batterie, un poids réduit de 29 grammes, un écran tactile plus réactif, du Wi-Fi 6E et un processeur qui chauffe moins. Ce n'est donc pas encore le vrai Steam Deck 2, que Valve ne pense pas sortir avant au moins deux ans, mais une version « ultime » de leur joujou, disponible depuis le 16 novembre. **A.**

Échec **et matelots**

Vous allez rire, mais *Skull & Bones*, le simulateur de pirates et surtout de naufrage d'Ubisoft, a encore été repoussé. Il faudra attendre le premier trimestre 2024 pour avoir la chance de poser sa jambe de bois sur les fiers trois-mats de monsieur Guillemot. Lors du dernier report, Ubisoft avait annoncé vouloir « *fignoler le jeu, améliorer l'équilibrage et lui laisser le temps de faire parler de lui* ». Cette fois-ci, les raisons de l'ajournement n'ont pas été communiquées, il faut dire qu'au point où *Skull & Bones* en est, on en vient à se demander si c'est une bonne chose qu'il continue à faire parler de lui. **LFS.**

Où a donc disparu la version remastered de *Fallout 4*, promise par Bethesda depuis un an ? Pete Hines (récemment parti du studio), a répondu en substance « *ah ouais, j'avais pris des nouvelles avant de partir, et y avait pas de nouvelles* ». En même temps, sortir un meilleur *Starfield* la même année que *Starfield*, ça aurait été une stratégie curieuse). **I.**

Le 12 avril 2024 débarquera sur vos écrans, pour peu que vous soyez abonné à Amazon Prime (si c'est le cas, savez-vous que vous pouvez vous abonner gratuitement à la chaîne Twitch *Canard PC* ?), la série télé *Fallout*. Par mesure de précaution, un mois avant, un membre de la rédaction se rendra au domicile d'Izual pour en retirer tous les objets tranchants et lacets. **LFS.**

C'est moi bavard, le roi des éléphants

Braid Anniversary Edition, dans les limbes depuis 2021, a une date de sortie. C'est le 30 avril 2024 que nous pourrons de nouveau marcher à reculons en manipulant le temps dans le jeu de Jonathan « *t'as vu mon melon ?* » Blow. La peinture sera fraîche – littéralement –, puisque David Hellman a tout repeint en 4K, ajoutant plein de détails qui transforment le jeu en… ben en *Braid* un poil plus joli. Il y aura tout de même de nouveaux mondes et puzzles et, surtout, une promesse tenue : les commentaires audio du développeur. Prouvant sa capacité à distordre l'espace-temps, il en a enregistré plus de quinze heures, deux fois la durée de vie du jeu. Un prélude intéressant avant la prochaine publication de l'autobiographie de Jonathan Blow : « *Nombriliste, moi ? Sérieusement, on me l'avait pas sortie celle-là depuis loooongtemps.* » Sinon, en quinze heures, vous pouvez aussi débuter le lancer de thons. **P.**

Chants of scénars

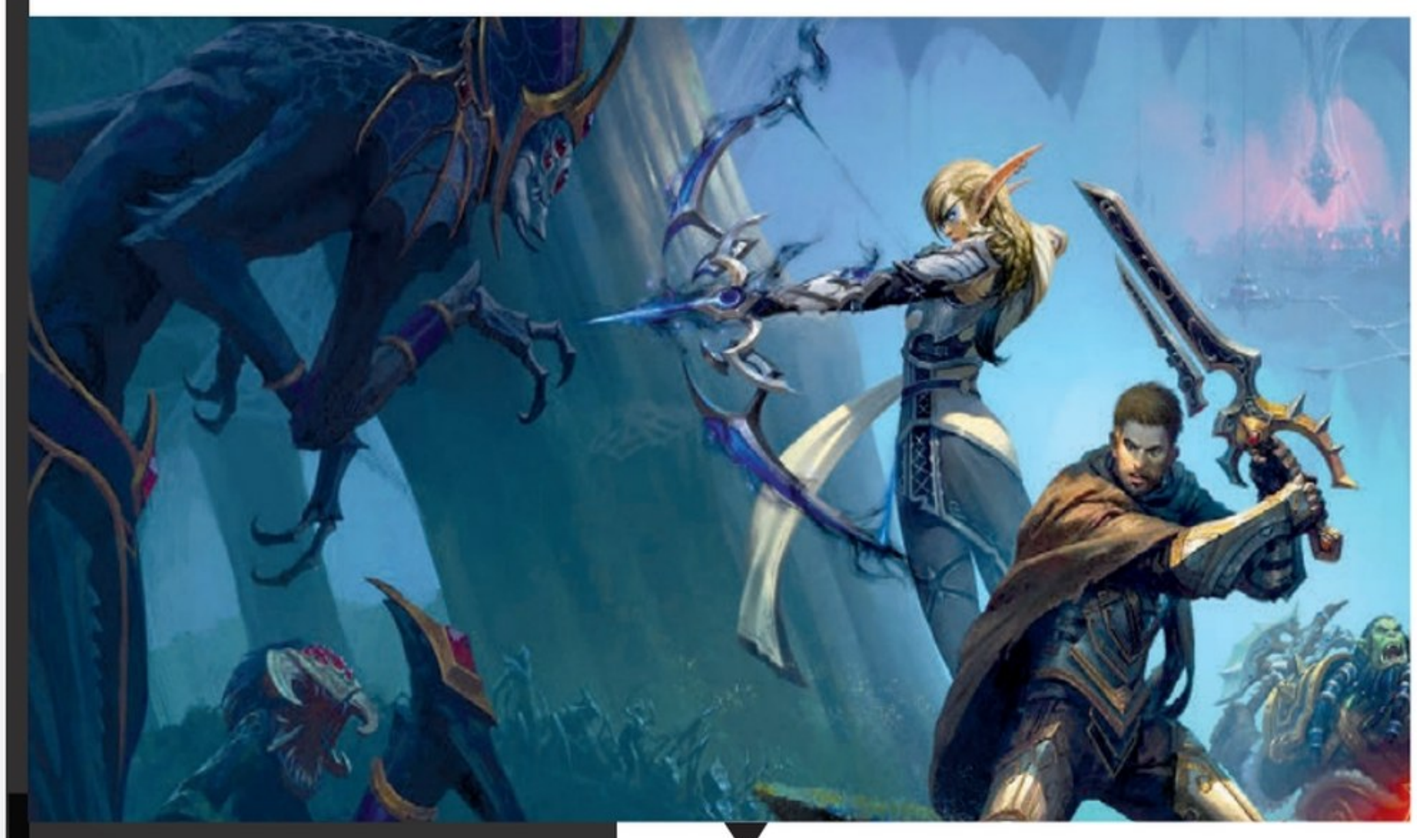
Marre de construire et gérer des villages médiévaux, de recréer, pour la millième fois, un semblant de vie sociale post-apo', ou des tycoons à base de grand-huit ? Gardez un œil sur *Hollywood Animal*, annoncé par Weappy Wholesome, pour 2024. Enfin un peu de paillettes et de rêve, en dirigeant un studio à l'aube du cinéma sonore, quand le mètre carré à Los Angeles était moins cher que dans la Creuse. Des stars, du strass, de la drogue, de la censure, du chantage, des caprices, des prostituées étranglées, bref tout ce qui fait la magie du 7e art. On nous promet une grande liberté, la possibilité de créer la MGM de Montargis ou une usine à navets rentable, et une vraie prise en compte des événements historiques. Une très bonne idée sur le papier, mais ne nous emballons pas trop. La filmographie des auteurs (*Rebel Cops*, *This Is the Police 1 & 2*) est plus proche d'une rétrospective Chuck Norris que de Stanley Kubrick. **P.**

Treize à Immutable

Ubisoft progresse pour convaincre ses dix derniers fans inconditionnels que : « *vous nous cherchez en fait ?* ». L'éditeur a mis les pieds dans les NFT, les a retirés car l'eau était froide et que personne n'en voulait – employés compris –, raconté qu'il ne s'agissait que d'une expérience, avant d'en glisser çà et là (saviez-vous que vous pouviez acheter « l'âme » d'Ezio ? Achevez-moi, pitié). Face à l'échec, il fait ce qui doit l'être : replonger à fond les ballons, et annoncer un partenariat avec la firme Immutable. Nicolas Pouard, vice-président et chargé du laboratoire d'innovations d'Ubisoft, est très convaincant. Écoutez plutôt : « *plateforme de choix…* bla-bla… *communauté Web3, Immutable offre…* bla-bla… *expertise unique dans l'intégration transparente des technologies décentralisées…* bla-bla. *Ravis…* bla-bla… *ce niveau de fluidité au sein d'un jeu à part entière…* bla-bla… *plaisir de l'expérience* ». Je suis convaincu, vous m'en mettrez douze. **P.**

Vous n'aurez pas ma liberté **de microtransactionner**

Epic persiste dans sa croisade contre les commissions imposées par les boutiques d'apps sur smartphone. Après un procès (perdu) contre Apple en 2021, l'éditeur tente sa chance avec Google. L'objectif est similaire : réintégrer *Fortnite* à Android, et permettre aux joueurs d'y acheter des merdes cosmétiques sans reverser 30 % au Google Play Store. Epic a peu de chance de gagner (et on s'en cogne), mais les témoignages à la barre y sont intéressants. On apprend ainsi, de la bouche des pontes d'Epic (via The Verge), qu'ils ont vu le succès de *Fortnite* en 2018 comme un « *moment* Counter-Strike » (qui avait permis à Valve de faire décoller sa boutique), et que le créateur de l'Unreal Engine comptait bien « *disrupter Steam* » pour capter « *50 % du revenu du jeu vidéo PC* ». Malgré cet enthousiasme, le patron de l'Epic Games Store a confirmé au premier jour du procès que sa boutique était toujours déficitaire en 2023. **A.**



Ce que trente ans de lobbying de barbus en chemise à carreaux a échoué à obtenir, Valve l'a fait en dix-huit mois. Avec 12 000 jeux estampillés « jouables » dont 4 000 « vérifiés », le SteamDeck permet aujourd'hui au grand public, j'ose à peine l'écrire tant ça semble contre-nature, de jouer sur Linux. **LFS.**

World of Warcraft : **toujours plus d'innovation**

Je dis oui ! Je dis bravo ! Je dis encore ! Dans une nouvelle et flamboyante démonstration de cette avarice qui finira par précipiter le système capitaliste dans l'abîme, Blizzard a décidé de faire payer 90 euros un accès anticipé de trois jours à la future extension de *World of Warcraft*, *The War Within*, prévue en 2024. Pour y jouer avant tout le monde, les allumés qui sont restés bloqués sur ce MMO des années 2000 devront en effet acheter la version « Epic » du DLC (aussi appelée version « Pigeon » dans l'industrie), qui contiendra les habituels *goodies* numériques inutiles et 30 jours d'abonnement. Alors attention : si vous ne payez pas ces 90 euros, vous allez perdre 72 heures de *grind* d'XP sur votre personnage ! Allez, crachez, crachez au bassinet ! **A.**

LA COUV'

À Venir :

Warhammer 40 000 : Space Marine 2

p. 11

Warhammer 40,000 : Space Marine 2 © Saber Interactive / Focus Entertainment

LA COUV'

À VENIR

GENRE : *ACTION*
DÉVELOPPEUR : *SABER INTERACTIVE (ÉTATS-UNIS)*
ÉDITEUR : *FOCUS ENTERTAINMENT*
PLATEFORMES : *WINDOWS, PS5, XBOX SERIES*
DATE DE SORTIE : *DÉBUT 2024*

Warhammer 40 000 : Space Marine 2

L'IMPERIUM CONTRE-ATTAQUE

PAR *IZUAL*

Comment ça, « *c'est pas très l'esprit de Noël* » ? Dans *Space Marine 2* aussi, il y a des guirlandes. D'entrailles. Dans *Space Marine 2* aussi, il y a de mignons grelots qui tintinnabulent. Les grenades à fragmentation, elles tintinnabulent grave. Dans *Space Marine 2* aussi, il y a des fleuves de bonne humeur. Rouge et liquide, l'humeur. Alors cessez de chipoter et laissez vos beaux-parents faire le top des chansons de Sardou dans la pièce d'à côté : ici, on va causer épées-tronçonneuses.

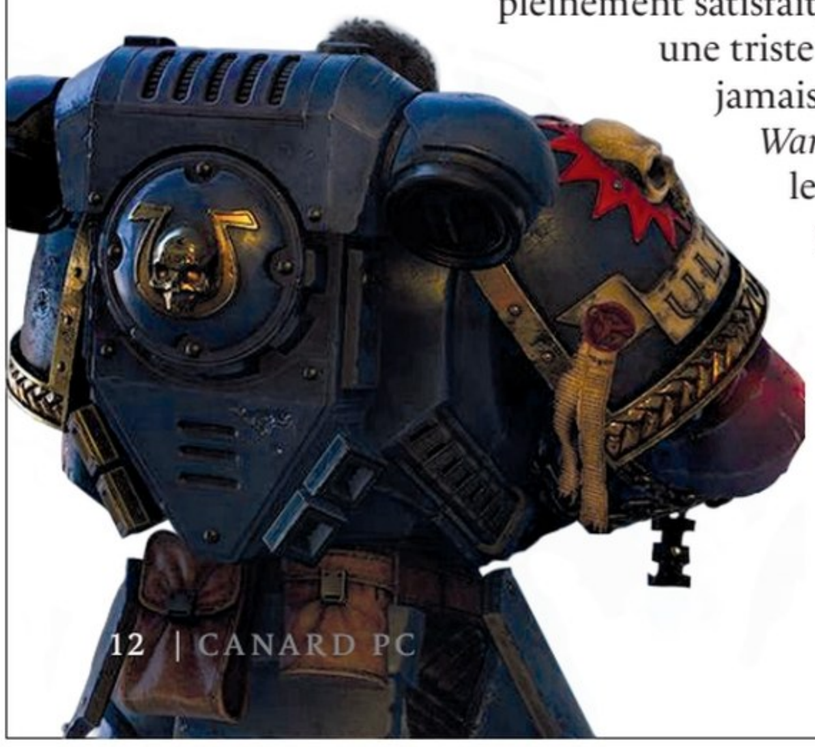
Vous m'avez connu amoureux de *Disco Elysium* et défenseur des simulations militaires les plus rigoureuses, alors je peux comprendre que ce soit choquant mais oui, écoutez, il faut se rendre à l'évidence : j'attends *Warhammer 40 000 : Space Marine 2*, un TPS bas du front qui devrait sortir au début de l'année prochaine. Le concept : contrôler Titus Abribus (ou quelque chose comme ça), officier des marines de l'espace, pendant qu'il se fraie un chemin à travers des hordes de tyranides pour « libérer » des planètes (on note bien les guillemets autour de « libérer » puisque ces planètes seront ensuite dirigées par un Dark Tony Blair du 41e millénaire).

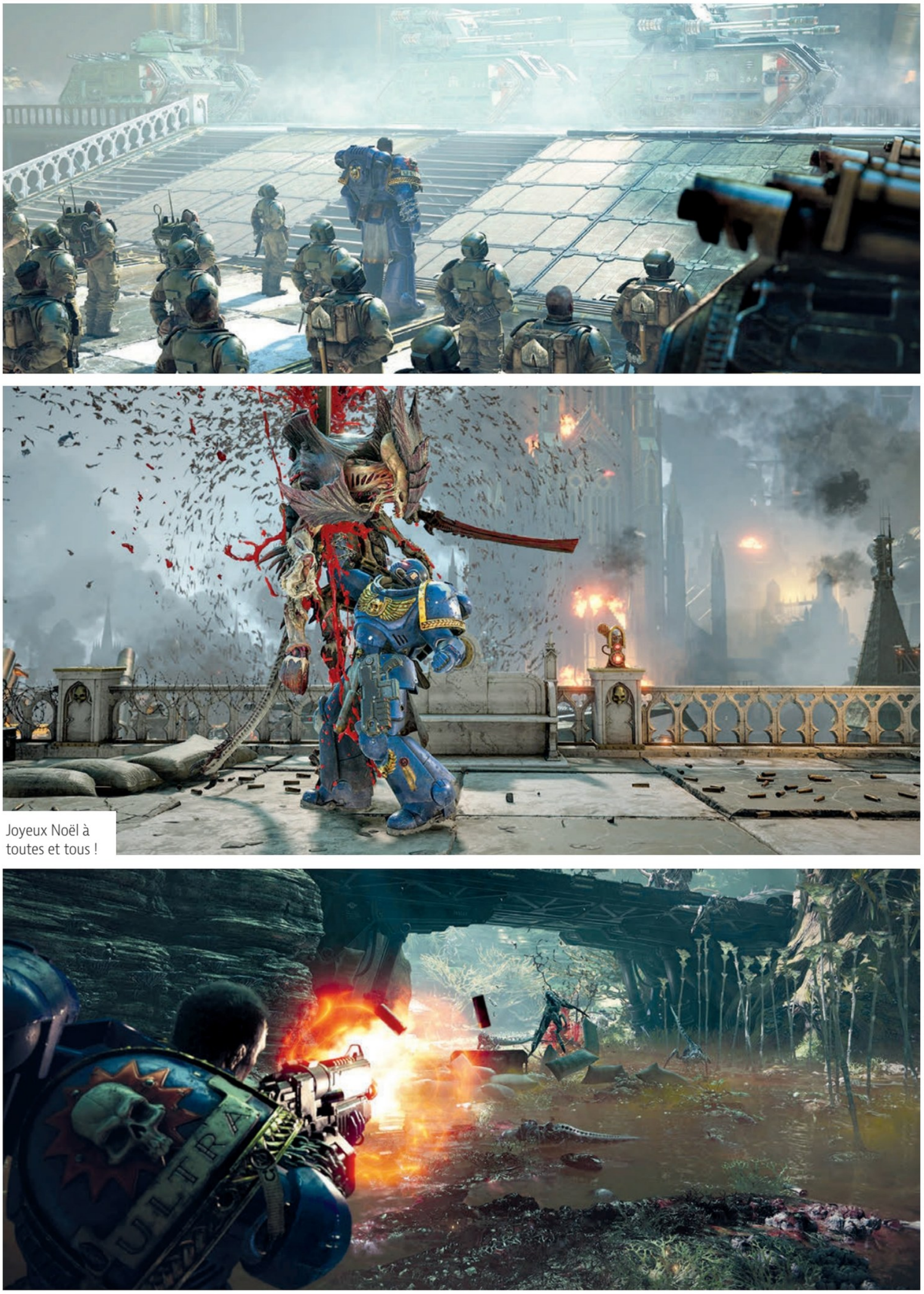
Les légions dangereuses. Je sais bien que ça ne ressemble pas aux monuments de finesse vidéoludique que je vous conseille habituellement. Mais c'est oublier que si mes études littéraires m'ont laissé pleinement satisfait, elles comportaient une triste lacune : on ne s'y est jamais intéressé à l'univers de *Warhammer 40 000*, pourtant le jeu de figurines le plus populaire au monde. Ah ça, pour *Madame Bovary*, *La Chartreuse de Parme* et *Anna Karénine*, il y avait le temps. Par contre, pour *Titanicus*, *Mon Nom est Carnage* ou *Sombre Impérium : Guerre et Peste*, eh bien là plouf, le grand trou noir. Dommage, parce que depuis 1987, l'univers de *Warhammer 40 000* s'est étoffé avec une inventivité et une méticulosité qui feraient passer l'œuvre de J.R.R. Tolkien pour une notice de lave-linge. Et entre la sortie de *Rogue Trader* ce mois-ci et *Space Marine 2* prochainement, nous entrons

Je ne suis qu'un homme : vous me faites une promesse de lore richissime et je suis forcément hypnotisé.

justement dans une fabuleuse période pour découvrir *Warhammer 40 000*. Alors soyons clairs, je ne pense pas y trouver des trésors de poésie ou d'originalité. Mais je suis sincèrement curieux de découvrir son vaste portrait pessimiste de la société du 41e millénaire, l'histoire du dieu-empereur, la corruption du Chaos et quelques-uns des centaines de chapitres des space marines, tous uniques en leur genre. Après tout, je ne suis qu'un homme : vous me faites une promesse de lore richissime développé depuis quarante ans à travers presque mille bouquins et je suis forcément hypnotisé.

Un bonbon pour l'alien. Bien sûr, le lore ne fait pas un bon jeu à lui tout seul. Mais pour avoir joué pendant plus d'une heure à *Space Marine 2*, je suis





Joyeux Noël à
toutes et tous !

À VENIR WARHAMMER 40 000 : SPACE MARINE 2

plutôt confiant quant à la capacité du jeu à divertir. Concrètement, il s'agit d'un genre de *Gears of War* : une aventure très linéaire mais spectaculaire, où l'on passe notre temps à dégommer les vilains monstres qui tentent de nous empêcher d'accomplir notre mission. Pour la démo, on m'a balancé avec Titus Amongus sur un avant-poste d'une planète de jungle au beau milieu d'un assaut des tyranides, que j'ai aidé à repousser aux côtés de deux autres space marines (la campagne peut se jouer en coop' à trois). Puis on nous a envoyé relever les troupes de l'Imperium à l'autre bout de la jungle, ce qui a donné une belle randonnée entrecoupée de vagues d'ennemis et d'exploration de bunkers lugubres. Les combats n'ont pas l'air très novateurs, mais ils ont un côté défouloir plutôt agréable car je me suis beaucoup battu contre des masses de tyranides de petite taille, qu'on éviscère joyeusement à l'épée-tronçonneuse, à la grenade ou à la mitrailleuse. Et pour que ça ne soit pas trop lassant, certains grands tyranides bloquent nos balles avec leurs lames et exigent des techniques plus fines, comme des parades ou une coordination avec nos potes pour leur tirer dans le dos. Des exécutions, des contres et une compétence active achèveront de donner aux combats une couche de complexité pas très ambitieuse mais tout à fait bienvenue. J'ai quand même un petit regret quant au fait d'avoir perdu les ennemis orks du premier *Space Marine* (2011), avec leur personnalité marrante et leurs machines biscornues : je me demande si les tyranides, à côté desquels les zergs sont des monuments d'originalité, parviendront à nous garder en haleine tout le jeu. Remarquez, s'ils compensent avec un large bestiaire, ça pourrait très bien être le cas.

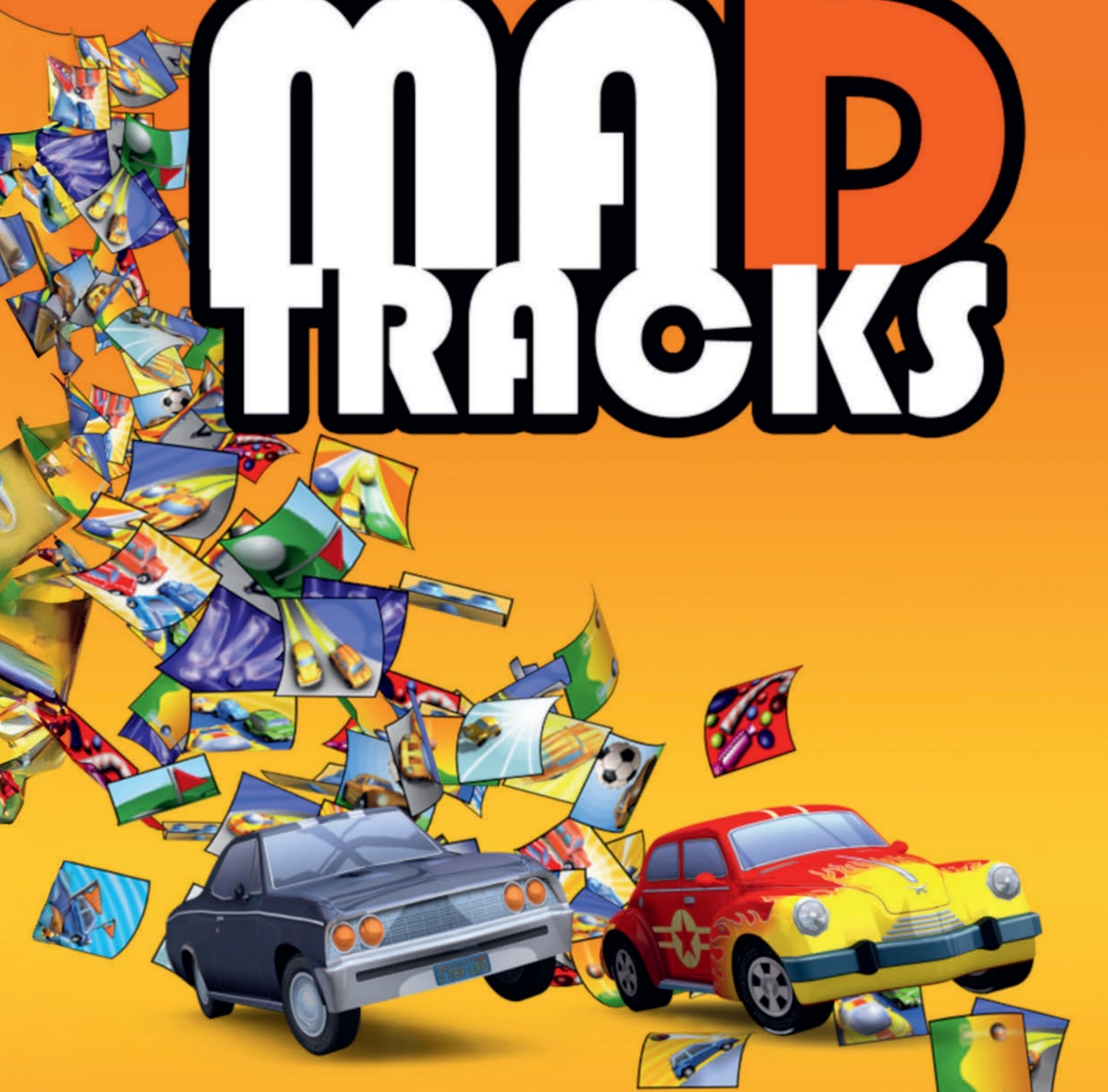
Un jeu divertissant, une aventure très linéaire mais spectaculaire, où l'on passe notre temps à dégommer les vilains monstres.

G.O.A.T. Simulator. De toute façon, je ne vais pas vous mentir, je ne pense pas qu'on fera *Space Marine 2* pour ses combats mais plutôt pour son ambiance, que j'ai trouvée absolument géniale. Alors d'accord, c'est évident que pour la démo on ne m'a pas envoyé dans le niveau le plus chiant du jeu, mais si tout le reste est à l'avenant ça laisse augurer de très chouettes heures de

"Plus Micromachines que TrackMania"

Canard PC, décembre 2005

MAP TRACKS



Disponible chez GAMESPLANET

5% de réduction avec le code "SOUPAPE"

Valable jusqu'au 31/01/2024. Ceci est une véritable publicité.

À VENIR WARHAMMER 40 000 : SPACE MARINE 2

Paris, an 41023. Merci Anne Hidalgo. Simplement merci.

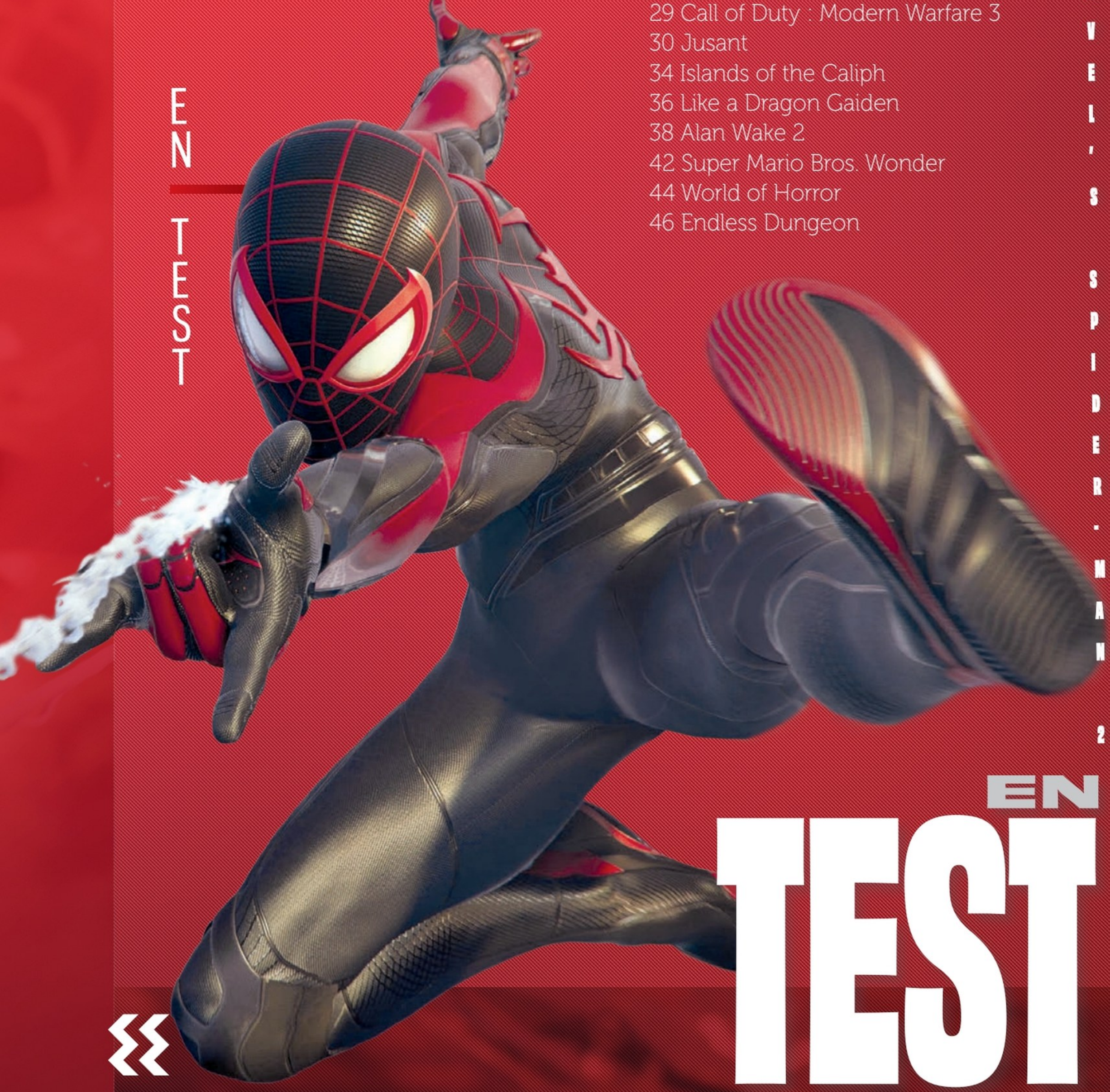
grand spectacle, à contempler l'artillerie orbitale atomiser une horde tyranide qui grouille jusqu'à l'horizon, à défourailler au sommet d'une antenne parabolique tandis qu'une énorme bataille se déroule en contrebas, à rejoindre une troupe de soldats exsangues qui crient de joie en nous voyant et nous escortent avec leur énorme tank. Car le jeu s'évertue aussi à nous rappeler en permanence qu'on joue le grand space marine Titus Léditeurcestfocus des Ultramarines, et pas un troufion de base : nos armes tapent fort, on met deux mètres à tout le monde et lorsqu'on croise de la bleusaille, on voit bien qu'on commande un respect immense, tout en ayant une autorité quasi absolue. Ça change des jeux de guerre où l'on est une bidasse qui se fait engueuler par tout le monde, et surtout ça donne à *Space Marine 2* une saveur unique : celle du courroux d'un super soldat dopé aux hormones qui combat l'hérésie. Alors bon, Noël à côté avec le petit Jésus dans sa mangeoire, c'est sûr qu'il peut difficilement lutter. ▩

Bonté d'arme

Titus Laptopasus commence l'aventure avec le traditionnel bolter à balles explosives des space marines, mais les amateurs de plus gros calibres trouveront vite leur bonheur : tout au long de la partie, les trois space marines tomberont sur des caches d'armes assez diverses, comme la fameuse épée-tronçonneuse, un genre de lance-flammes à courte portée ou un fusil lourd qui donnent à chacun un rôle plus spécialisé… ou un plan B quand les munitions d'une arme auront été épuisées, ce qui m'est arrivé assez souvent pendant la démo et approfondit l'aspect stratégique du jeu.

EN TEST

18 Thirsty Suitors
19 God of Weapons
20 Cities : Skylines 2
24 RoboCop : Rogue City
26 **Marvel's Spider-Man 2**
29 Call of Duty : Modern Warfare 3
30 Jusant
34 Islands of the Caliph
36 Like a Dragon Gaiden
38 Alan Wake 2
42 Super Mario Bros. Wonder
44 World of Horror
46 Endless Dungeon



EN TEST

Par **Rushie Ronflex**

Thirsty Suitors

TOUJOURS PAS D'AMOUR

Dans la vie, j'aime draguer et me bagarrer. Étant en couple et par ailleurs contre la violence en dehors des sports de combat, il ne me restait donc plus qu'à faire une chose : tester *Thirsty Suitors*.

Dans *Thirsty Suitors*, on suit les pas de Jala, jeune femme paumée après une rupture douloureuse, qui revient dans sa ville natale pour panser ses blessures et affronter celles qu'elle a infligées aux autres. Car notre héroïne a eu une adolescence mouvementée, entre ses relations amoureuses, son identité queer, ses fugues, le poids de son histoire familiale et de l'immigration de ses parents aux États-Unis depuis l'Inde.

Tout est chaos. Après trois ans d'absence, Jala n'est pas la bienvenue. La communication avec sa mère et sa grande-sœur est glaciale, sa mamie lui envoie des prétendants pour qu'elle se marie au plus vite, son ancien skatepark est squatté par un étrange gourou, une narratrice sarcastique lui parle dans sa tête, ses ex décident de la provoquer en duel. Si vous êtes déjà perdu, c'est parce que *Thirsty Suitors* est un joyeux bazar d'intrigues et de mécaniques. Les interactions se font dans un format RPG classique, avec des actions et des choix de dialogue qui influencent nos statistiques générales, mais on doit aussi faire la cuisine avec ses parents, où nos réflexes sont testés avec des QTE, et se rendre au skatepark pour se plier à des défis façon *Tony Hawk*. Surtout, Jala va affronter ses ex. Il s'agit de combats au tour par tour, où l'on doit deviner les faiblesses de son adversaire avant d'attaquer, là aussi à l'aide de QTE.

Écoute ta mère. Parfois, ce chaos joue en la faveur du jeu. Sa direction artistique saturée de couleurs fonctionne à merveille et son ton absurde est très drôle, à condition qu'on accepte de suivre une histoire plus burlesque que sérieuse (je veux bien croire que Jala est une tombeuse, moins que son amoureux de l'école primaire soit encore obsédé par elle à l'âge adulte). Le problème étant que lorsque le scénario se veut grave, en abordant des sujets comme les traumas intergénérationnels, on a du mal à passer de l'hilarité à des émotions plus profondes. Les mécaniques du jeu sont par ailleurs répétitives au bout de quelques heures, voire immédiatement pénibles quand il s'agit de faire du skateboard. C'est dommage, car *Thirsty Suitors* réussit là où beaucoup d'autres échouent : mettre en scène des personnages aux cultures et sexualités rarement représentées dans la fiction, raconter ces histoires d'une manière joyeuse, sans les résumer à leurs blessures. Pour toutes ces raisons, *Thirsty Suitors* reste un jeu avec des mérites, qui parle finalement davantage de famille que de passion amoureuse. Il y a plus important que se battre ou se mettre en couple.

Genre : fourre-tout
Développeur : Outerloop Games (États-Unis)
Éditeur : Annapurna Interactive
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox Series, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 2,86 Go
Date de sortie : 2 novembre 2023
Langues : anglais sous-titré en français

Notre avis :
Sur le papier, *Thirsty Suitors* est séduisant : un RPG avec du dating sim, des combats, de la cuisine et du skateboard. Dans la pratique, il a du mal à tenir ses (très grandes) promesses. Reste une aventure survitaminée, une écriture très drôle, et des thèmes qu'on aimerait voir plus souvent dans les jeux vidéo.

28 €

6

Par **L.F. Sébum**

God of Weapons

LES ARMES À L'ŒIL

Si vous cherchez une raison de garder foi en l'humanité, en voici une : alors que *Vampire Survivors* a rapporté à Luca Galante de quoi passer le restant de sa vie dans un jacuzzi rempli de Lambrusco (ce que j'imagine être le summum de la réussite en Italie), l'industrie du jeu vidéo ne s'est pas jetée dans la brèche pour produire des milliers de clones sans âme et gratter trois piécettes. Pire, lorsqu'elle finit par le faire, le jeu est excellent.

Comme *Brotato* avant lui, *God of Weapons* marche tant sur les traces de *Vampire Survivors* qu'il serait presque plus rapide de vous donner la liste de ce qu'il choisit différemment. Il s'agit donc d'un jeu dans lequel vous devrez déplacer un personnage (choisi parmi une flopée, que vous débloquerez peu à peu) au milieu de hordes de monstres. Déplacer et rien d'autre, car les armes (le pluriel est important) dont est équipé votre héros attaqueront automatiquement tous les ennemis qui se trouvent à portée. Si les premières vagues sont relativement tranquilles, l'écran sera vite rempli d'une masse de bestioles tellement considérable que vous aurez de la peine à vous y retrouver et que vous finirez enseveli si votre build d'armes n'est pas suffisamment bien pensé. Passons maintenant aux différences. Pour commencer, le jeu est divisé en niveaux. Plutôt que de rester trente minutes sur la même carte, vous devrez faire face à vingt vagues bien distinctes, de difficulté croissante, et survivre un certain temps face à chacune d'entre elles – trente secondes au début, quatre-vingt six contre les plus difficiles – afin de passer au niveau suivant.

Armurerie à moitié dans ton lit. Mais la grande différence entre *God of Weapons* et les autres jeux du genre réside dans la boutique à laquelle vous aurez accès après chaque vague. Vous pourrez bien sûr y acheter des armes et autres objets, mais surtout les ranger dans un inventaire « *Tetris* » façon *Diablo*, auquel vous pourrez ajouter de nouveaux emplacements à chaque fois que vous gagnez un niveau d'expérience. Le but est non seulement d'y loger le plus d'armes possible et de créer une bonne synergie entre les pièces de son équipement – cela afin de réaliser des builds efficaces reposant sur la vitesse d'attaque, la portée, le drain de vie, etc. –, mais surtout de les positionner intelligemment, de nombreux objets modifiant les statistiques de leurs voisins d'inventaire. Autant vous dire que les possibilités tactiques sont innombrables, encore plus lorsqu'on y ajoute la foultitude de classes de perso (chacune disponible en trois variations !), de quoi vous tenir occupé pendant une semaine durant laquelle vous jouerez compulsivement à *God of Weapons*, avant de vous lasser et de ne plus jamais y toucher. Un peu comme *Vampire Survivors*, exactement. D'ailleurs, ça tombe bien, les deux jeux partagent le même modèle économique : avec un prix de vente de 5 €, vous ne risquez pas grand-chose à l'essayer.

Genre :
Vampire Survivors
Développeur :
Archmage Labs (Vietnam)
Éditeur :
Archmage Games Studio
Plateforme dispo :
Windows
Téléchargement :
500 Mo
Date de sortie :
13 septembre 2023
Langue : anglais

Notre avis :
God of Weapons parvient à retrouver ce qui fait le charme de *Vampire Survivors* tout en y ajoutant une mécanique d'inventaire extrêmement bien fichue, pour un prix presque aussi dérisoire que celui du jeu dont il s'inspire. Difficile de ne pas vous le recommander.

5 € **8**

Cities : Skylines 2

SAINTE MAIRIE MÈRE DE DIEU…

Par ackboo

« *Si vous pouvez le rêver, vous pouvez le construire* », nous dit le slogan de *Cities : Skylines 2*. Justement, moi, j'ai toujours rêvé d'une ville un peu moche, triste, terne, avec des bâtiments répétitifs et mal alignés, des habitants qui se plaignent pour rien et un maire qui veut démissionner. Après quelques dizaines d'heures sur ce jeu, mes désirs sont devenus une réalité.

Bon, passons l'introduction habituelle où je rappelle ce qu'est *Cities : Skylines 2*. Je ne vais pas vous faire l'offense de vous décrire les mécanismes d'un city-builder, tout le monde a joué au premier épisode. Non, je veux aller droit au but : j'en ai gros sur la patate. Pour tout vous dire, je rentre juste d'une balade en forêt. Après avoir passé ma matinée sur *Cities : Skylines 2*, je me sentais tellement déprimé que j'avais besoin de voir la nature, de sentir l'humus, de caresser la mousse au pied des arbres. Quelle déception. Ce jeu aurait dû être mon *Game of the Year*, mon repas de Noël, mon petit plaisir de fin d'année. Alors, il faut que ça sorte. Il faut que j'extériorise mon amertume avant qu'elle ne fermente en moi. Laissez-moi donc vous raconter ma première partie de *Cities : Skylines 2*.

Bas ou Moyen. D'abord, ça rame. Pour une raison étrange, les options graphiques sont réglées par défaut à des niveaux absurdes, alors que le jeu manque encore cruellement d'optimisation. La première fois que j'ai lancé *Cities : Skylines 2*, ma GeForce 3090 turbinant comme un moteur d'avion de chasse n'arrivait même pas à produire plus de 20 fps sur une carte vide. Ça déstabilise. Après cinq minutes de bricolage, en passant quelques détails sur « bas » ou « moyen » et en dégageant des options bien trop gourmandes, la situation s'est améliorée. Oh, bien sûr, personne ne fera tourner cette usine à gaz à 120 fps, mais disons qu'on peut y jouer à 40-50 fps sur un gros PC de joueur en 1440p, voire en 4K. Ce n'est pas fou, mais c'est praticable. De toute façon, la médiocrité des performances de *Cities : Skylines 2*, qui a fait couler tant d'encre électronique le jour de la sortie du jeu, n'est même pas ce qui me dérange le plus.

C'est grillé. Ma tension artérielle a vraiment commencé à grimper lorsque j'ai dessiné le plan général de mon premier quartier. J'avais des idées folles plein la tête, je voyais des arabesques, des mouvements concentriques, des avenues élégantes opérant des courbes gracieuses au milieu de mes premières zones résidentielles. C'est possible. Mais le résultat est crade. Le système de zoning, hérité de *Cities : Skylines*, est toujours aussi rigide et ne se comporte correctement que sur des villes en grille. Si les rues ne sont pas à angles droits, vous avez des trous partout entre les maisons. Dix ans après le premier épisode, alors qu'on a fait tant de progrès au niveau de la génération procédurale, les parcelles de terrain ne sont toujours pas capables de s'adapter aux courbes des avenues et aux angles des carrefours. Vous vouliez faire Paris, Londres, Tokyo ou Montauban ? Raté. Vous ne pourrez construire qu'une de ces villes nord-américaines sans intérêt, comme Salt Lake City ou Detroit.

Drame de la course au réalisme. Mais bon, je suis le garçon gentil, conciliant, alors je crée une grille bien propre, me battant au passage avec certaines bizarreries du placement des routes. On va dire que ça passe, même si l'exercice n'est pas passionnant, et que l'outil « Grille » censé le rendre plus rapide n'est pas aussi souple qu'espéré. Avant d'accueillir mes premiers habitants, je dois installer le réseau d'eau et d'électricité. C'est épouvantablement mal fait, le *snapping* des câbles et des tuyaux est mal fichu, on s'arrache les cheveux à trouver les connexions manquantes. Allez, j'oublie ces petits défauts, car mes premiers bâtiments apparaissent. Et c'est… moche. Sans

Personne ne fera tourner cette usine à gaz à 120 fps.

charme. Je ne peux pas le dire autrement. Les « débuts » de ville sont immondes. Vous avez des champs de maisons copiées-collées. Des zones commerciales grisâtres. Des étendues industrielles dégueulasses avec leurs fumerolles en sprite 2D. Tout baigne dans le marron et le vert délavé. D'accord, cette palette est plus *réaliste* (on avait beaucoup reproché à Colossal Order le côté *cartoon* des villes de *Cities : Skylines*), mais dieu que c'est laid. Le pompon revient aux résidences de densité moyenne, des *row-houses* en brique couleur dépression, qui donnent l'impression de voler au-dessus d'un quartier défavorisé d'une ville du nord de l'Angleterre. Même en mélangeant les deux thèmes architecturaux (européen et nord-américain), tout est répétitif et sans âme.

Jouer la montre. OK, je respire par le nez. Ça n'est pas grave, me dis-je. Je vais progresser, débloquer les zones à densité élevée, et je suis

Genre : city-builder
Développeur : Colossal Order (Finlande)
Éditeur : Paradox Interactive
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 57 Go
Date de sortie : 24 octobre 2023
Langues : français, anglais

Niveau architecture, ça n'est vraiment pas la joie, même pour les gratte-ciels. Espérons que les packs régionaux gratuits amélioreront un peu les choses.

Au ras du sol, on peut admirer quelques paysages urbains sympathiques. Bizarrement, les rues sont remplies de Harley-Davidson clonées et les vélos n'existent pas.

City-builder ou city-painter ?

Pas de miracle. Contrairement à ce qu'avait laissé entendre Colossal Order, *Cities : Skylines 2* n'est pas un jeu dans lequel l'aspect gestion revêt une grande importance. L'argent est sans objet, puisque le déficit budgétaire est épongé en permanence par des infusions massives de cash en début de partie. Et dès que vous atteignez 20-25 000 habitants, la trésorerie sera largement dans le vert. Les comptables vont s'emmerder. Quant à la partie « production de ressources », que l'on nous avait promise très poussée, elle est superficielle. En pratique, vous n'aurez jamais besoin de vous en soucier pour faire grossir la ville. D'ailleurs, elle est encore bourrée de bugs, comme l'a reconnu le studio quelques jours après la sortie du jeu. J'avoue que je ne m'en suis même pas aperçu, parce que c'est vraiment un aspect anecdotique et que les nouvelles industries spécialisées (champs de céréales, exploitation de bétail, puits de pétrole...) sont d'une laideur repoussante.

certain qu'avec une poignée de gratte-ciels, *Cities : Skylines 2* va devenir beaucoup plus sexy. Mais je comprends que cela va me prendre du temps. Et pas mal de frustration, parce que je nage un peu. Pourquoi l'indicateur RCI (qui nous vient tout droit du vieux *Sim City*) me demande-t-il de construire des zones résidentielles à faible densité, alors que ma bourgade en est déjà blindée ? Pourquoi mes commerces n'ont pas de clients ? Pourquoi mon industrie se plaint-elle de loyers trop élevés ? Pourquoi ma ligne de bus n'a que trois pauvres passagers dans une ville de 10 000 habitants ? Il faut aller chercher la réponse sur Internet, car le jeu n'explique pas grand-chose. Le plus triste est que tout cela n'a pas vraiment d'importance. Même si les bâtiments se recouvrent de petites icônes désagréables indiquant divers problèmes, la population augmente inexorablement. Quoi que je fasse, je gagne quelques centaines d'habitants supplémentaires par minute de jeu. Il faut juste faire passer le temps.

Des champs de maisons copiées-collées. Des zones commerciales grisâtres. Des étendues industrielles dégueulasses.

C pas déco. Alors pour m'occuper, je tente de faire un peu de déco. Mais l'exercice reste très limité. Pas de mobilier urbain à placer pour égayer un carrefour, le *detailing* dans *Cities : Skylines 2* se résume à planter des arbres. Qui mettent d'ailleurs une éternité à pousser. Comptez plusieurs heures de patience avant d'admirer une simple rangée de tilleuls atteindre leur taille adulte. Vraiment dommage, car la végétation aurait rajouté un peu de douceur et de personnalité aux « villages » des débuts de partie. J'aurais aussi beaucoup aimé avoir un outil me permettant de « peindre » les zones mortes entre les bâtiments (avec, par exemple une texture de béton), comme dans *Cities XL*, mais ce n'est pas non plus possible. Tant pis. Ah, l'automne arrive, car le jeu gère les saisons. Tout devient encore plus marronnasse. En prime la pluie se met à tomber. Je zoome sur une route pour voir s'il n'y aurait pas de jolis reflets sur l'asphalte mouillé. Non, que dalle. De toute façon, je n'ai pas le budget pour perdre 10 ou 15 fps.

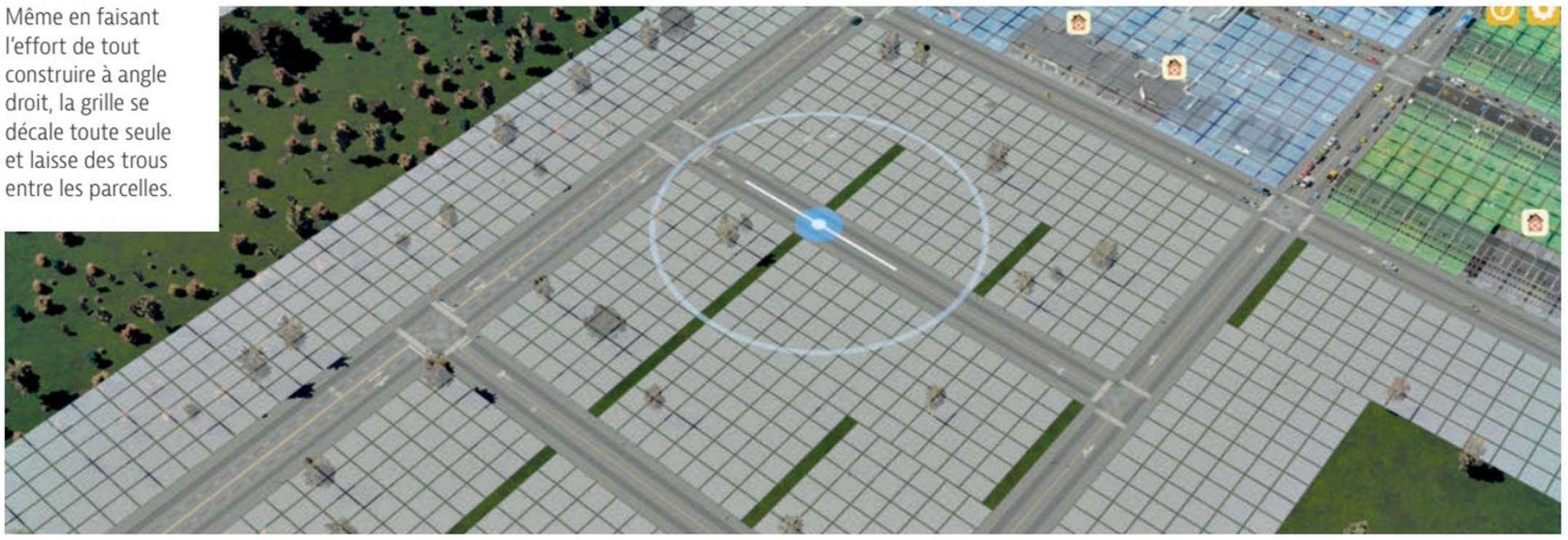
Merci pour cette version anticipée prometteuse. Une trentaine d'heures plus tard, ma cité dépasse enfin les 100 000 habitants. J'ai mes gratte-ciels. Ça fait toujours plaisir, même s'ils sont assez banals. Notez que j'ai quand même bien vu les progrès réalisés par Colossal Order. Les outils pour gérer le trafic sont beaucoup plus puissants, et on peut vraiment prendre du bon temps en construisant un bel échangeur autoroutier. Certains bâtiments spéciaux sont mignons. Les routes et les rails se posent de manière plus souple. Les fondamentaux du « jeu à la *Sim City* » sont respectés, il y a donc toujours une certaine satisfaction à voir grossir la ville. Mais en 2023, ce n'est plus suffisant. Alors quel avenir pour *Cities : Skylines 2* ? Chez moi, il va gentiment retourner au placard. Je n'ai simplement pas l'envie de recommencer une ville.

Évidemment, je relancerai Cities : Skylines 2 dans un an.

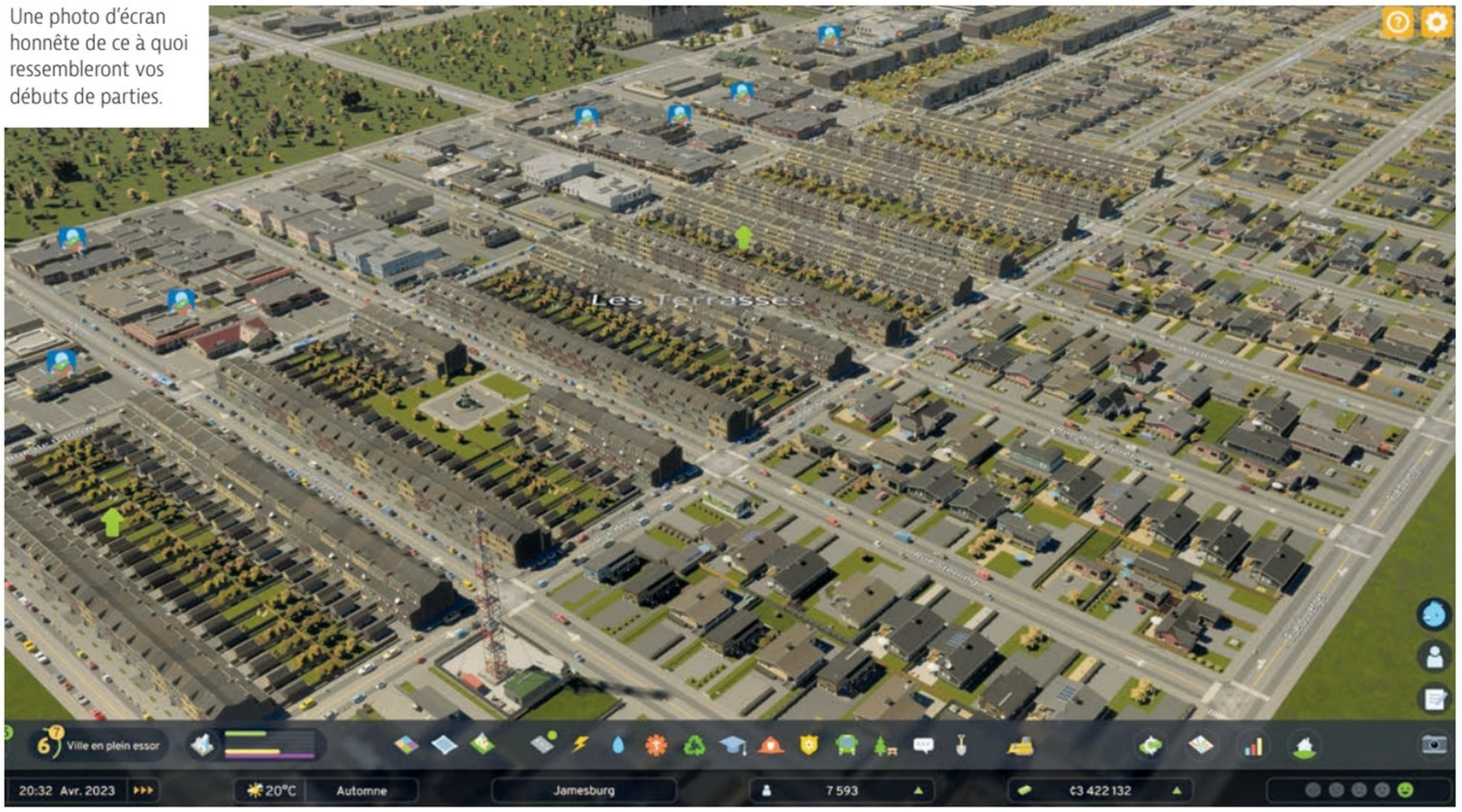
Je sais qu'elle ressemblera trop à la précédente, qu'elle sera austère, impersonnelle, datée, que sa gestion restera superficielle, que je vais encore m'énerver contre les bugs et les bizarreries de l'interface. Évidemment, je le relancerai dans un an. Il y aura les mods, des bâtiments plus variés (le studio a déjà annoncé tout un tas de « packs régionaux » gratuits avec 2 500 nouveaux buildings) et probablement un ou deux DLC convenables. Peut-être le jeu sera-t-il plus lumineux, plus fluide. Peut-être aussi pourrons-nous décorer sérieusement nos boulevards. Car finalement, que sommes-nous, les fans de city-builder, sinon des peintres impressionnistes aimant faire virevolter leur pinceau sur l'asphalte de la ville ? «

« Notre avis :
Ce *Cities : Skylines 2* aurait simplement dû sortir en version anticipée. Certes, comme son aîné, il ne sera probablement jamais un grand jeu de gestion, mais on aurait au moins pu attendre de ce city-painter moderne qu'il nous permette de faire des villes belles à crever, avec tout ce qu'il faut niveau déco et variété des bâtiments. Pour l'instant, seuls les affamés du gratte-ciel auront la patience d'y jouer, en faisant abstraction des bugs, de quelques problèmes d'optimisation et de certaines promesses non tenues.

50 € **6**



Même en faisant l'effort de tout construire à angle droit, la grille se décale toute seule et laisse des trous entre les parcelles.



Une photo d'écran honnête de ce à quoi ressembleront vos débuts de parties.

Alors je joue à quoi ?

Je ne veux pas vous laisser comme ça, seul, perdu dans les plaines arides du gaming. Si vous avez une grosse envie d'urbanisme, il existe des jeux qui font beaucoup mieux que *Cities : Skylines 2* dans son état actuel. Voici quelques exemples.

Workers & Resources : Soviet Republic

Le meilleur city-builder du marché, et de loin. Contrairement à *CS2*, c'est un vrai jeu de construction avec une gestion fantastique des ressources, de la logistique, des industries, de l'import/export. Les villes qu'on y crée ont un charme soviétique dingue. Un peu ardu à prendre en main, mais incroyablement addictif et profond une fois qu'on a compris les rouages.

Transport Fever 2

Un city-builder « indirect », dans lequel les villes se développent au fur et à mesure de l'infrastructure de transport qu'on y construit. L'organisation des trains/bus/avion/bateaux y est nettement plus riche que sur *CS2*. Il vaut dix euros de moins, et vous amusera sûrement deux cents heures de plus.

Anno 1800

Ce grand classique tourne bien mieux que *CS2*, ses cités du XIX[e] siècle sont cinquante fois plus belles et vivantes, vous avez une vraie gestion des ressources, et on peut même y construire des gratte-ciels (notamment l'Empire State Building) depuis les derniers DLC. Impossible de ne pas tomber amoureux de ce chef-d'œuvre.

Foundation

Si l'absence de *detailing* et les villes-grille de *CS2* vous frustrent, alors jetez-vous sur cette petite merveille de city-builder médiéval et organique, que j'encense dans un article que vous trouverez à la page 54.

Par **L.F. Sébum**

RoboCop : Rogue City

LA LOI DE MURPHY

Oh, comme il aurait été facile d'utiliser le nom de *RoboCop* pour vendre un FPS efficace mais générique, tout en se torchant avec ce qui fait l'intérêt de l'univers créé par Verhoeven et Neumeier. Rendons donc grâce à Teyon d'avoir fait tout le contraire : un FPS boiteux mais très fidèle à la licence.

Rogue City est splendide. Du commissariat qui fait office de liant entre les missions aux missions elles-mêmes, qu'elles se déroulent dans un terrain vague ou au cœur du vieux Détroit plein de crimes et de poubelles en feu, on a l'impression d'évoluer au milieu des décors ayant servi au film – Peter Weller reprenant d'ailleurs du service dans le rôle principal. Entre deux fusillades, *Rogue City* nous plonge dans la vie quotidienne (et généralement brève) des flics de Détroit et nous offre, lors de quelques scènes d'enquête malheureusement dispensables – qui consistent en gros à repérer les objets en surbrillance dans le décor puis à cliquer dessus – un aperçu de la complexité de la lutte contre le crime dans une ville abandonnée aux malfrats. Ce qui ne va pas, bien sûr, sans poser quelques problèmes de ton.

Je ne l'achèterais pas pour cinquante dollars. Un instant capable d'une empathie d'éducateur social lorsqu'il est confronté à un primodélinquant, Murphy se met soudain, au seul prétexte qu'une scène d'action vient de démarrer, à repeindre les murs avec de la cervelle de punk sans l'ombre d'une interrogation morale. Voire pire : dans certains niveaux, le SWAT ou l'OCP le mettent au défi de tuer plus de délinquants qu'eux. Démarre alors un vaste massacre où les différentes branches des forces de l'ordre rivalisent de violence dans des scènes que même Rodrigo Duterte jugerait un peu excessives. OK, ce n'est qu'un jeu et ces brusques changements de ton ont même un côté hilarant. Le vrai problème est ailleurs. Les développeurs de Teyon l'ont reconnu : créer un FPS dont le protagoniste est lent, quasi indestructible et armé dès le début d'un flingue surpuissant (qui plus est aux munitions illimitées et que vous pourrez encore upgrader au fil du jeu) représente un vrai défi de game design. L'ont-ils remporté ? Oui et non. Dans certains niveaux ouverts, lorsque Murphy est harcelé par des hordes d'ennemis très mobiles pendant que d'autres l'arrosent au lance-grenades, cela marche plutôt bien. Devoir faire face à des méchants plus rapides que soi (spéciale dédicace aux salopards à moto) est une rupture bienvenue avec le gameplay traditionnel des FPS – il est juste dommage qu'un système de régénération automatique se déclenche lorsqu'on tombe sous 20 % de vie et permette de s'en tirer un peu trop facilement en se planquant derrière une caisse. Dans les niveaux plus fermés, en revanche, vient vite le sentiment de jouer davantage à un rail shooter qu'à un FPS. Ce qui, au regard des 50 € demandés, fait de *Rogue City* un produit essentiellement destiné aux fans de la licence. «

Genre : FPS
Développeur : Teyon (Pologne)
Éditeur : Nacon
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 40 Go
Date de sortie : 2 novembre 2023
Langues : anglais sous-titré en français

Notre avis :
On s'attendait à une catastrophe, *RoboCop : Rogue City* n'est pas si mauvais. Ça n'en reste pas moins un FPS au gameplay inégal et à la narration pas toujours très bien menée, destiné aux fans de la licence qui apprécieront sa fidélité aux films.

50 € **6**

G-MASTER G2766HSU-B1 | GB2766HSU-B1 | GCB3280QSU-B1 | GCB3480WQSU-B1 | GB3467WQSU-B5

PLONGEZ DANS LE JEU AVEC LES ÉCRANS INCURVÉS IIYAMA G-MASTER RED EAGLE

Avec une fréquence de rafraîchissement de 165Hz à 180Hz et un temps de réponse époustouflant à partir de 0.2 ms MPRT la force est avec vous ! Prenez des décisions en une fraction de seconde et soyez sûr que l'image à l'écran est toujours nette et fluide!

G-MASTER™
#MONITORS4GAMERS
by iiyama

Trouvez votre moniteur sur
gmaster.iiyama.com

Marvel's Spider-Man 2

THE AMAZING ROUTINE

Par **Perco**

Genre : action, aventure
Développeur : Insomniac Games
Éditeur : Sony Interactive
Plateforme dispo : PS5
Téléchargement : 86 Go
Date de sortie : 20 octobre 2023
Langues : anglais, français

Michael Bay a joué, puis a posé la manette doucement. Se levant sans un mot, il a fait trois pas pour faire face à la baie vitrée de sa villa de Poucave-en-Brie. Les yeux dans le vague, il a murmuré : « *Trop d'explosions, trop d'action, je ne pensais pas que quelqu'un pouvait me faire ressentir ça.* » Puis, il a cliqué sur un interrupteur caché dans sa poche et tout a pété. Il fait ça pour toutes ses sorties.

Non, je ne vais pas écrire que ce jeu « *vous met parfaitement, encore, dans la peau de Spider-Man* ». Qu'est-ce que vous imaginiez, vous retrouver dans celle du purgatif Zeitgeist ? On le sait depuis longtemps, Insomniac Games a trouvé, en picorant chez tout le monde (les Batman Arkham de Rocksteady en tête), la recette quasi parfaite pour réussir. C'est la même que celle du MCU, mais un MCU dans lequel on dit aux réalisateurs : « *Le budget ? T'inquiète pas pour ça.* » Ne mégotons pas : sur beaucoup de points, c'est parfait. Robotiquement parfait. Parfaitement parfait. Trop parfait. Et pas seulement en voyant les visages des personnages, moulés à la cire et aux cheveux en plâtre.

Lors des dîners en ville, je ne l'évoquerai pas. Je prendrai un air snob pour évoquer le sous-texte d'un jeu de Sam Barlow, mais je saurai la vérité.

« Je m'en vais voir les p'tites femmes de mygale ». Prenons tout ce qui était déjà là et regardons. Le premier volet avait Peter Parker, le second Miles Moralès ? Ici vous alternez les deux et même plus. Chacun, en son temps, avait un arbre de compétences ? Ici, il y en a trois, un partagé et un pour chaque personnage. New York était un monde ouvert formidable ? On agrandit le scope sans le changer. Les combats étaient dynamiques, frénétiques par moments ? Ils sont encore plus rapides et nerveux, surtout pour celui qui cherche à utiliser les nouvelles compétences, techniques et gadgets. Passé un certain cap, ils dévoilent même une violence inédite. J'avais une crainte : que l'ajout de wingsuits, qui permet de transformer nos araignées en écureuils volants, rende l'exploration un peu moins cohérente. Qu'on oublie de tisser ses fils, par flemme, pour flotter plutôt que se faufiler entre les gratte-ciels. Même pas. On peut simplement s'en servir comme béquille entre deux balanciers, ou sur une traversée de l'East River. Je ne croyais pas cela possible, mais les déplacements sont encore plus fluides, animés, jouissifs. Bon sang, même les virages serrés sont plus naturels. Je n'ai rien à dire. Sur tout cela, c'est la même chose, en mieux. Quant au *fast travel*, qui a tant fait parler, il est bien le meilleur du monde : celui qu'on n'utilise jamais.

Mais qu'est-ce que ça (Daily) bugle ! Si ce qui était bien est désormais très bien, ce qui était très nul est désormais… juste nul. Les phases d'infiltration de Mary-Jane (au pistolet paralysant, elle apprend), les mini-jeux, les activités annexes dans les

793 m

Bottlenose

moments où nos héros enlèvent leurs costumes sont toujours horripilants, souvent pénibles, mais m'ont étrangement semblé prendre moins de place. Sans doute essentiellement par une meilleure gestion du rythme général, une fois passé un début d'aventure aux airs de déjà-vu. Reste, comme chaque fois, un ventre mou, mais moins flasque, et tout un pan du dernier tiers un bon cran au-dessus du reste. Avant lui, on pensait être dans l'action pure, avant de comprendre qu'on n'était encore que dans un film des frères Dardenne. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit : sorti de cette longue parenthèse, l'histoire est nulle, il y a mille *Deus ex machina* par seconde, et chaque problème se règle avec une solution évidente, placée juste-à-côté-par-hasard. Le tout bardé de répliques qui me fichent les frissons de la honte. Hormis quelques fulgurances, fugaces moments dans lesquels Insomniac effleure par hasard la finesse d'un Rockstar, c'est la soupe Marvel, qui récite à vide son monomythe de Joseph Campbell. Mais j'y arrive encore, j'arrive encore à débrancher mon cerveau et à avaler avidement ces kilotonnes de popcorn. Lors des dîners en ville, je ne l'évoquerai pas. Je prendrai un air snob pour évoquer le sous-texte d'un jeu de Sam Barlow, mais je saurai la vérité.

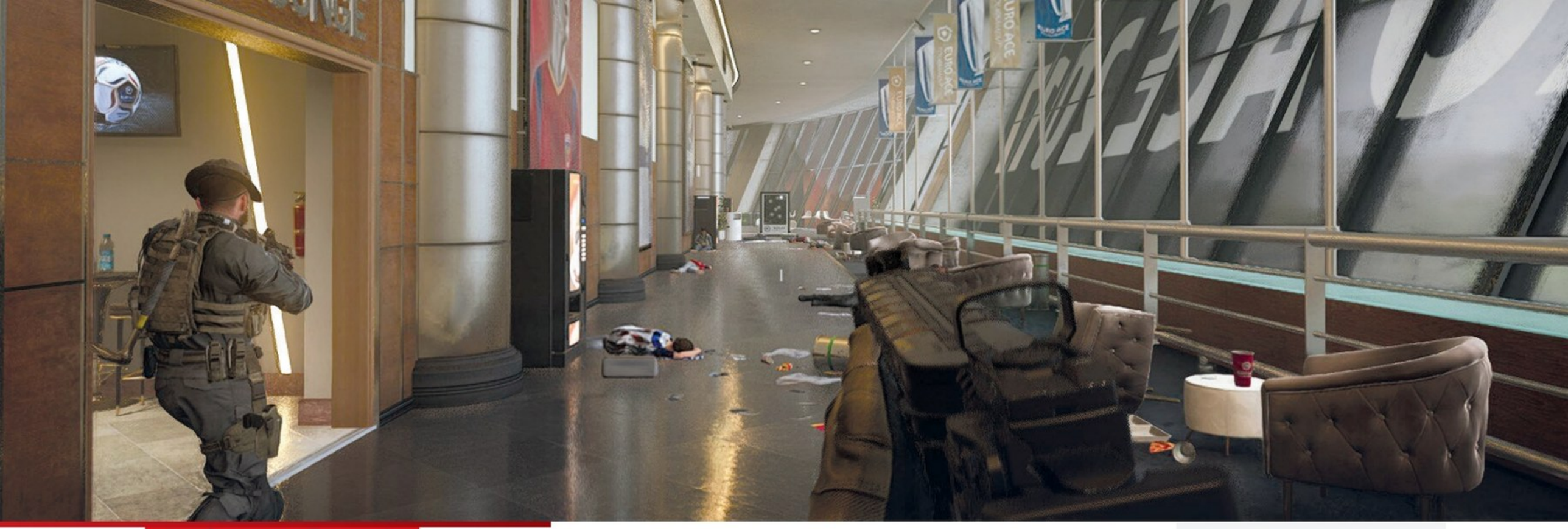
Et tisseur, il bat le beurre ? J'ai un peu honte, mais je m'amuse. Comme un petit fou. C'est le paquet de chips fait jeu vidéo. On sait ce qu'il contient, ses méthodes douteuses de fabrication, et qu'on ne devrait pas abuser, mais on le termine toujours. Pourtant, si je ne suis pas lassé, je suis à un curieux point de flexion : je sais, avec certitude n'être qu'à quelques centimètres du ras-le-bol. Ce mieux, ce n'est plus assez pour me surprendre. Quand *Spider-Man 3* arrivera, aussi certain que les impôts et un nouveau disque de JuL, je ne le suivrai plus, ou pas tout de suite. Sauf si. Sauf si Insomniac Games en est au même point. Sauf s'ils en ont marre d'eux-mêmes et sont capables de mettre tout ce talent au service d'autre chose, ou autrement. Je n'ai pas grand espoir, mais c'est ça être un héros : croire jusqu'au bout que la nature humaine va changer pour le mieux, plutôt que rester dans le confort poltron de la routine. Finalement, il m'a bien mis dans la peau de Spider-Man ce jeu, il me fait écrire des mièvreries. «

Le point Furolith

Sur ma TV de prolo, ma conclusion serait « *c'est beau, mais pas si fulgurant que je n'aurais cru* ». C'est chiche. Mais Furolith, l'homme qui comprend les lutins dans la machine, est là. Armé de son savoir et de ses yeux bioniques, il me recadre tendrement, mais fermement : « *On ne vivra plus de saut comme le passage de la PS1 à la PS2, plus jamais. Compare cette version au premier volet sur PS4, et pas le remastered, tricheur ! Ça reste le haut du panier technique. Cette distance de vue, ces volumes, ces lumières, ce* ray tracing, *c'est pas du bricolage. Alors oui, il reste de rares bugs de finition, qu'importe. Va mon enfant, et porte la bonne parole.* »

« Notre avis :
C'est toujours ce qui se fait de mieux pour jouer les super-héros, et toujours l'un des mondes ouverts les plus agréables à parcourir, mais la formule de *Spider-Man 2* est rodée jusqu'à l'os. C'est décidé : c'était la dernière fois. Insomniac Games doit lâcher ses propres brides, pas dans l'action évidemment, mais dans tout le reste, et me séduire à nouveau. Je t'aime encore, je crois, mais le prochain *Wolverine* devra être un voyage magique et pas les vacances habituelles à la Baule.

80 €
8
mais c'est la dernière fois



Par **Soupape François**

Call of Duty : Modern Warfare 3

BAZOOKA DÉSESPÉRÉ

Je viens de hacher une cinquantaine de terroristes russes à la mitrailleuse lourde. Les murs sont repeints du sang des corps anonymes qui jonchent le lino. Complètement désinhibé par la facilité déconcertante du métier de soldat, je dégaine le lance-grenades dans les étroits couloirs. *BOUM. BOUM. HAHI-HAHI*. Emporté par la fougue, je cause ma propre mort. Fondu au noir. Et j'explose, de rire cette fois, lorsque la citation qui perce l'écran du game over atteint ma rétine : ***Ceux qui vivent sont ceux qui luttent.*** – Victor Hugo

Au bout de 20 ans, il faut dire que le réservoir de bons mots un minimum en rapport avec la gloriole militaire commence à se tarir. Les opus précédents ont déjà raclé tout ce qu'une recherche Google avec les termes « *citation guerre à médité* » peut donner, d'Aristote à Sun Tzu, jusqu'à Colin Powell. Est-ce qu'on peut se moquer d'un énième *kolof* en se basant sur les citations affichées sur l'écran de game over ? Est-ce que ce ne serait pas un peu trop facile ? Est-ce que j'y pense car j'ai trop de temps libre à cause que j'ai bouclé la campagne solo en 5 heures douche comprise ? Je suis tiraillé.

Prix no brain de la paix. Alors que je meurs encore, percuté par un métro (le danger n'est pas toujours là où on l'attend), le jeu invoque Marie Curie. « *N'ayez pas peur de la perfection, vous ne l'atteindrez jamais* », me dit l'illustre scientifique deux fois prix Nobel qui, on n'en doute pas, appliquait autant cette maxime à ses recherches sur les propriétés du radium dans le traitement du cancer qu'à ses assauts au lance-roquettes depuis une tyrolienne. La moquerie laisse alors place à la compassion : il faut aider l'équipe chargée des citations, visiblement en plein burn-out. Voici donc ma modeste contribution (encadré ci-contre), avec des suggestions de mise en contexte in-game, pour un prochain épisode plus inspirant que jamais. De rien, ma facture vous sera envoyée sous huitaine.

- **Mission :** neutraliser les Kwiga Farkz, un groupe d'indépendantistes bretons.
« Il faut terroriser les terroristes. » – Charles Pasqua

- **Mission :** détruire des champs de pavot en Afghanistan.
« Jasmin, lilas. C'étaient nos divisions, nos soldats. » – Laurent Voulzy

- **Mission :** faire évader un prisonnier politique du goulag.
« Depuis le temps que je patiente dans cette chambre noire. » – Francis Cabrel

- **Mission :** aborder un cargo détourné par Al-Quaïdou, de nuit.
« Mais cette machine dans ma tête, machine sourde et tempête. » – Axel Bauer

- **Mission :** traquer des trafiquants de drogue dans le désert mexicain.
« Dans leurs cœurs, il y a des cactus. » – Jacques Dutronc

- **Mission :** escorter le président étatsunien.
« J'irai où tu iras, mon pays sera toi. Hou, hou, hou. » – Céline Dion

- **Mission :** infiltrer un sous-marin nucléaire.
« Ha, qu'est-ce qu'on est serrés, au fond de cette boîte. » – Patrick Sébastien

Genre : FPS militaire n° 7854
Développeurs : Sledgehammer Games, Infinity Ward (États-Unis)
Éditeur : Activision
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox One/Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 125 Go
Date de sortie : 10 novembre 2023
Langues : P99, M16A4, SPAS-12, MK46

Notre avis :
Dans le grand bac à soldes rempli de dizaines de *Call of Duty*, il arrive qu'un nouvel épisode se distingue un peu. Ce n'est pas le cas de celui-ci. Les scénettes de défouraillage, découpées comme autant d'albums d'une Martine visitant tous les lieux auxquels on s'attendait, n'ont aucune aspérité.

70 € **4**

Jusant

FALAISE BLAIZE

Par **Perco**

J'ai le vertige. Pas une vague crainte, une vraie sensation de terreur absolue passé le premier étage de n'importe quel bâtiment. On me confie donc *Jusant*, dans lequel on escalade des hauteurs inimaginables. C'est ça, le sens de l'humour de la rédaction de *Canard PC*.

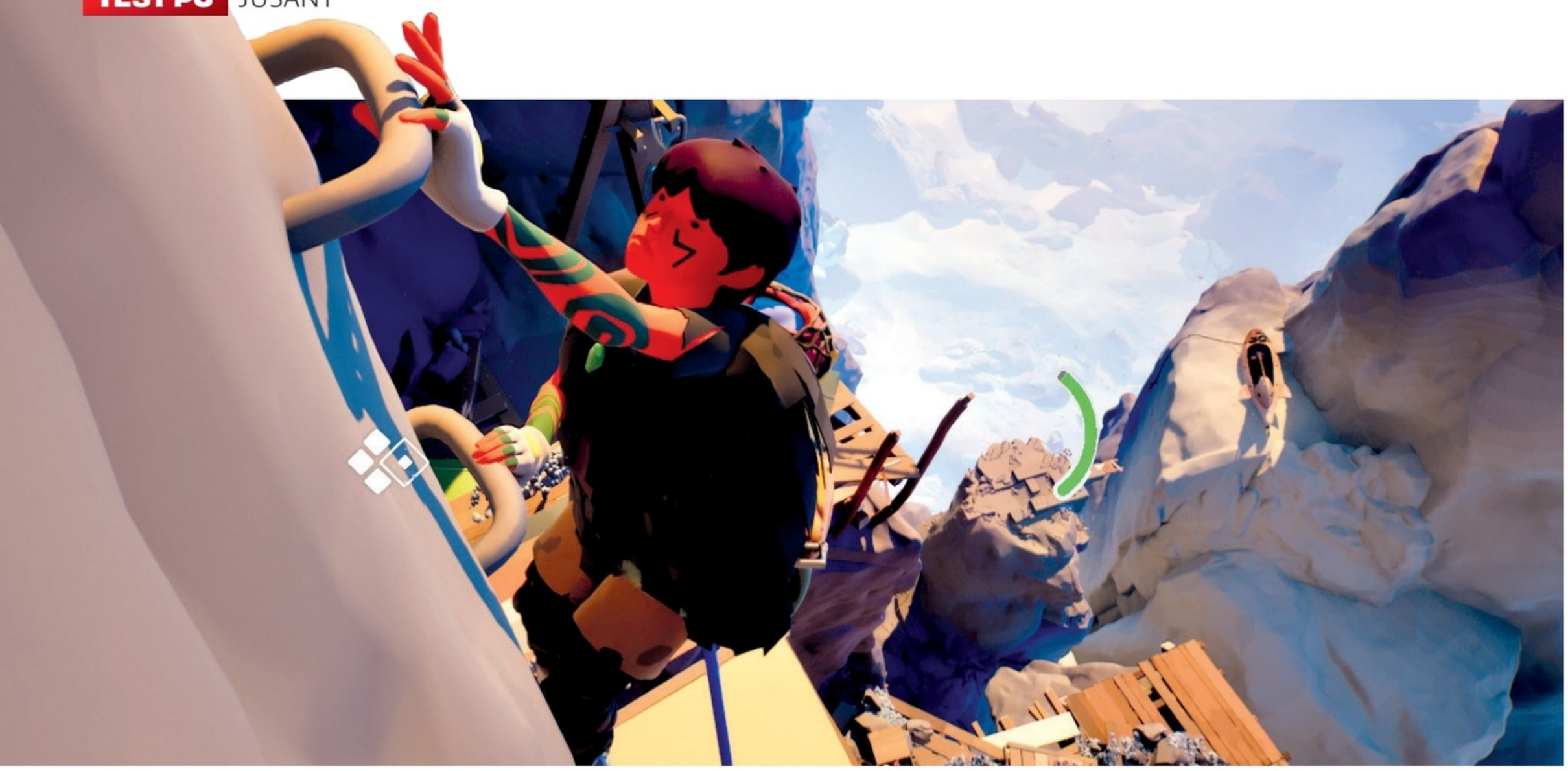
Lors de mon dernier voyage de presse, notre bien aimé patron Ivan Le Fou – gloire à son nom – m'a réservé un charmant hôtel (en rénovation), dans les quartiers chics (proche périph') et à proximité du plus grand restaurant gastronomique de la région (un Burger King). Vu les souvenirs des briscards de la rédaction dans des hôtels de Cologne que Norman Bates aurait adorés, j'en étais satisfait. Il y avait juste un problème : le balcon. Au cinquième étage, sans aucune rambarde, aucun rebord. Un rectangle parfait de béton donnant sur le vide, mais protégé par un grillage ajouré. Aucun risque de sécurité (enfin, j'espère), mais, en trois jours, je n'ai jamais pu y poser les pieds. Pourtant, la blague tombe à plat avec *Jusant*, car mon vertige n'existe absolument pas devant un jeu vidéo, jamais. Certains provoquent chez moi un mal-être abyssal, me donnent envie de vomir, de me jeter tout en bas, mais ce sont juste des jeux Microids. Rien à voir avec la hauteur.

Ascension au départ. Comme disait Tina Arena, la philosophe : « *Aller plus haut, aller plus haut. Se rapprocher de l'avenir* », ou du passé, on ne sait plus trop ici. *Jusant* (prononcez [juzan]) débute par un désert écrasé de soleil et jonché de carcasses de bateaux. Il y a eu de l'eau ici, il n'y en a plus. Le jusant est le reflux de la marée, l'un de ces jolis mots que la langue française a oubliés. Le passé, c'est justement vers quoi l'héroïne silencieuse et son Ballast, la petite bestiole qui l'accompagne, vont retourner. Au pied d'une tour naturelle, un monticule sans fin, un seul mot vient à l'esprit : grimper. C'est l'enjeu évident, monter vers la cime et découvrir, au fil des étapes, des étages qui abritent des villages vides, des citernes asséchées depuis longtemps, des grottes abandonnées, des lettres que se laissaient les habitants. Car cette tour est un monde mort dans un monde agonisant, un vestige d'une époque où la marée montait assez haut pour y permettre la vie. Si *Jusant* réussit quelque chose, c'est indéniablement cette sensation de solitude méditative. Partout, sans croiser âme qui vive, à part quelques adorables bestioles, on ne fait que passer, en cherchant le prochain point fixe qui permettra d'assurer sa corde et de continuer de planter ses pitons.

Les trois mousquetons. L'escalade est un terrain que le jeu vidéo a défriché depuis des années. Lorsqu'il a voulu donner de la verticalité à ses mondes. Tous les héros, de Link à Nathan Drake, en passant par ceux des *Assassin's Creed*, se poudrent les mains pour quitter le plancher des vaches. Certains en ont même fait le cœur de leur gameplay (*The Climb*). Dans *Jusant*, on retrouve une classique jauge d'endurance et le besoin de pauses, et même le choix de Don't Nod d'attribuer une touche (ou une gâchette) à chaque main, pour retranscrire la sensation physique de s'agripper et d'alterner de prise en prise, n'est finalement pas si révolutionnaire. Dans un style différent et expérimental, le *Grow Home* d'Ubisoft Reflections le faisait déjà en 2015. L'existence de vraies prises et d'une corde à la longueur limitée – que l'on déroule à partir de points d'ancrage et que l'on peut fixer en trois points avant de trouver où la rembobiner – est plus originale. Ne serait-ce que parce qu'elle démontre qu'il existe des personnages qui ne soient pas suicidaires.

La corde pour se pendre. C'est aussi l'un des points les plus faibles du jeu. Cette corde, utile aussi pour des rappels, des courses sur les parois, des balanciers vers des corniches éloignées, a deux soucis majeurs. D'abord, sa physique est celle d'écouteurs filaires laissés au fond d'un sac. Elle s'entremêle par-dessus ou autour de tout et n'importe quoi, obligeant régulièrement à recharger une sauvegarde, simplement car c'est une option plus rapide que de démêler tout ce bordel. Ensuite, même lorsqu'elle est correctement placée, certains balanciers, déplacements ou positions sonnent faux ou, pire, buguent. Il y a un net effort pour reproduire des gestes et attitudes de grimpette, mais il suffit souvent d'un mouvement ou d'un angle de caméra pour voir notre héroïne pendre avec aisance à un dévers, mais avec un bras qui traverse sa tête. Beaucoup

Genre : escalade, puzzle
Développeur / Éditeur : Don't Nod Entertainment (France)
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 20 Go
Date de sortie : 31 octobre 2023
Langue : français



d'animations coincent, et bloquer devant un muret lilliputien avec un personnage qui saute comme un hippopotame cacochyme, alors qu'il vient d'enfiler un dénivelé vertigineux, c'est ridicule. C'est la croix des jeux qui misent beaucoup sur leur ambiance et leur univers : tout détail qui nous en sort et nous rappelle à la réalité est douloureux. J'escalade avec prestance une falaise dans un monde original, coloré et cohérent et, d'un coup, je suis de retour dans un deux-pièces fané à Maubeuge, ça fait mal.

La radio du varappe. Autre chose dérange dans *Jusant*. La facilité avec laquelle on progresse. La longueur de la corde, la profusion de relais et l'impossibilité de tomber, autrement qu'une petite gamelle depuis le dernier piton planté, annihilent tout sentiment de risque et de danger. C'est relax et méditatif, j'ai compris, et je suis un farouche partisan des jeux qui ne misent pas tout sur l'argument idiot d'une difficulté masochiste, mais le curseur de Don't Nod est peut-être un peu bas. Un choix visiblement assumé, mais pas totalement convaincant. Surtout pour un jeu qui se boucle en sept heures, sans se presser. Si l'on cherche des chemins alternatifs, en profitant de la capacité de son Ballast (faire pousser certaines racines, raviver des plantes mortes qui deviennent autant de nouvelles prises), le défi est déjà plus relevé par endroits. L'aspect puzzle prend alors un peu de muscle. On crée des raccourcis, des passages pour accéder aux objets collectionnables, aux cairns à compléter, aux coquillages qui montrent et font entendre un écho du passé, aux délicieux journaux de Bianca, l'exploratrice.

Tout est sauvé par une direction artistique et un narrative design, qui marchent main dans la main.

L'alpin de garenne. Si je couine sur ces points – je suis français donc râleur –, c'est surtout pour souligner le contraste face au reste. Ce main droite-main gauche, cette recherche de prises, les idées originales comme les « caillasses » – de géniales prises mobiles et vivantes –, restent très efficaces, et on se hisse avec souplesse vers des points de vue mémorables. Et tout est sauvé par une direction artistique et un *narrative design*, qui marchent main dans la main. Ils sont exemplaires et remarquables. Pas simplement parce que les textes à droite à gauche sont bien écrits, et dans un patois rigolo, mais surtout pour le reste. Tout raconte quelque chose, sans dire un mot. Chaque ambiance, de chapitre en chapitre, ne se contente pas d'ajouter une mécanique (perdre plus d'endurance au soleil, résister ou utiliser le vent, etc.). Elle est une nouvelle strate de ce qui formait un ensemble social, que l'on reconstruit mentalement. Le travail sur les sons, la mise en scène des cinématiques et le moindre détail de l'environnement dévoilent une pièce du puzzle, des migrations passées de bas en haut et de haut en bas. Il y a du *Breath of the Wild* dans cet esprit créatif, presque des relents d'*Ico*, de *Shadow of the Colossus*. Il n'est pas question de les comparer, mais une indéfinissable influence s'en dégage. Et avec un budget total que je n'imagine même pas flirter avec ne serait-ce que celui des tickets restaurant de l'équipe du AAA de Nintendo, c'est assez admirable. «

« Notre avis :
J'aime cette nouvelle direction prise par Don't Nod, qui se renouvelle. Mais, lorsque les animations ou la corde perdent les pédales, on s'agace autant que l'on peut s'émerveiller devant ses panoramas. Et si je le trouve court, c'est aussi parce que j'aurais bien repris quelques heures, dans cet univers qui se raconte si bien en silence.

25 € **7**

topachat

GRAND CONCOURS DE NOËL

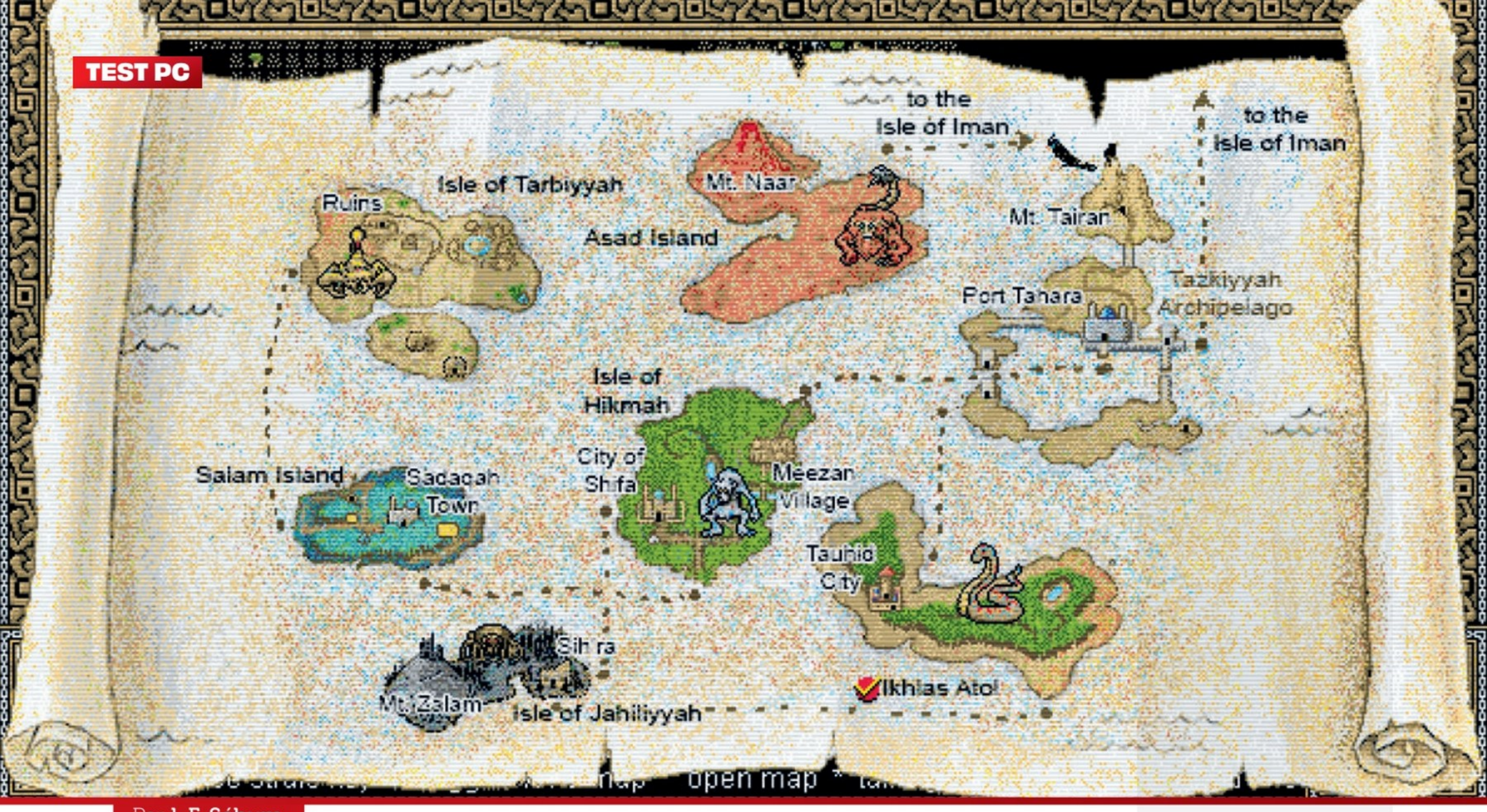
10 SETUP À GAGNER, PLUS DE 37 000 € DE CADEAUX !!

DU 22/11 AU 26/12

AVEC LES PARTICIPATIONS DE

iiyama · AORUS · noblechairs · AOC GAMING · Windows · Fractal · WD_BLACK · HYPERX · be quiet! · KINGSTON FURY

RCS 403 554 181 - 2 rue des Érables CS21035 - 69578 Limonest CEDEX. Photos non contractuelles, voir conditions sur le site.



Par **L.F. Sébum**

Islands of the Caliph

SULTANAT UNDERWORLD

Islands of the Caliph est le genre de jeu dont on pense immédiatement, après en avoir vu un seul screenshot, savoir ce que c'est. « *Ah oui, je vois, c'est une sorte de* Daggerfall *en case par case* », me suis-je ainsi exclamé, à peine commencée la conférence de rédaction. « *Ouais, moi aussi je vois ce que c'est, c'est de la grosse merde !* », crut bon d'ajouter ackboo. Eh bien, figurez-vous que nous avions tort tous les deux.

En dépit de son style graphique façon écran CRT et ses textures qui fleurent bon le désert d'Alik'r de 1996, *Islands of the Caliph* n'est pas un monde ouvert au sens strict. Il s'agit davantage d'un vaste *dungeon crawler* à ciel ouvert, dont le monde, plus linéaire qu'il en a l'air à première vue, serait un immense labyrinthe divisé en îles, en zones orientées combat (les donjons au sens strict) et en coins dédiés au repos et au troc d'objets (les villes). Ou, pour le dire autrement, une sorte de super *Lands of Lore*, mâtiné de jeu de survie. Comme dans tout crawler qui se respecte, la gestion des ressources (nourriture et, ici, fatigue) est essentielle. La première chose à faire, en arrivant sur une nouvelle île, sera de trouver où se reposer (il y a en général une tente où dormir sur chaque îlot), un marchand de bouffe susceptible de vous vendre de quoi subsister et un apothicaire chez qui trouver quelques compresses, médicaments et anti-venins, nécessaires pour ne pas crever de dysenterie après avoir marché cent mètres en forêt. Ce qui peut sembler une simple formalité est loin d'en être une, surtout en début de partie, lorsque les thunes se font encore rares : tout est cher, les empoisonnements sont vite arrivés, certaines îles n'offrent même rien à bouffer – et n'espérez pas revenir à l'île précédente pour faire vos courses, chaque trajet en bateau coûte de l'argent, ce qui oblige à bien planifier vos déplacements.

C'est l'heure d'aller au turban. Et des déplacements, vous aurez à en faire. Si la découverte des îles, on l'a dit, est relativement linéaire (le bateau arrimé au bout de chaque ponton conduit à une et une seule destination, fonctionnant davantage comme un portail entre deux îles que comme un véritable navire), vous aurez souvent à revenir de l'une à l'autre, que ce soit pour faire du commerce (les gourmets de chaque île sont prêts à payer cher pour goûter les fruits qui poussent sur

Genre : dungeon crawler
Développeur / Éditeur : Schmidt Workshops (États-Unis)
Plateforme dispo : Windows
Téléchargement : 200 Mo
Date de sortie : 30 septembre 2023
Langue : anglais

les autres), pour accomplir des quêtes ou pour accéder à de nouvelles zones. Comme dans un metroidvania, certaines armes et équipements – haches pour abattre des arbres, masses pour défoncer certains murs – permettent en effet d'atteindre des lieux jusque-là hors d'accès mais, surtout, pour en explorer chaque recoin. Et croyez-moi, vous allez vouloir le faire. S'il est difficile de deviner, à première vue, ce qu'est vraiment *Islands of the Caliph*, il est tout aussi difficile de comprendre, après plusieurs heures de jeu, ce qui fait son charme et interdit de le lâcher. Après tout, rien dans son gameplay n'est très original, ses combats se résolvent souvent à coups de kiting et de pas de côté comme dans tous les jeux du genre, l'amélioration du personnage à coups de points de compétence est assez peu enthousiasmante. Peut-être est-ce son univers qui, contrairement à la plupart des jeux de rôle qui essayent de « faire » l'oriental avec un décor de désert et trois notes de sitar, est vraiment dépaysant pour un habitué du fantastique occidental : la foi musulmane et sa pratique jouent un rôle important dans le monde et le scénario. Mais sans doute est-ce surtout cet équilibre parfait qu'il a réussi à atteindre entre hommage aux vieux jeu de rôle (bon, sauf dans son interface, allez voir l'encadré), exigence propre au jeu de survie et simplicité d'une aventure très accessible, devant laquelle il est difficile de se sentir perdu. Vous n'aurez pas à tracer vos cartes comme autrefois (une automap s'en charge pour vous), mais vous devrez tout de même prendre des notes lors des conversations, le journal des quêtes étant un peu sommaire. Vous n'aurez pas droit à des milliers de biomes différents ou à des décors d'une beauté renversante, mais le look low-fi donnera à chaque nouvelle grotte explorée le charme étrange et excitant qu'avaient jadis celles des *Ultima*. *Islands of the Caliph*, c'est certain, a été créé par des gens qui savent ce qui fait le charme du jeu vidéo. «

Un équilibre parfait entre hommage aux vieux jeux de rôle, survie et simplicité d'une aventure très accessible.

Rebindez-moi ces touches !

Vous l'aurez compris, *Islands of the Caliph* est un très bon jeu. Son interface, en revanche, devrait être punie de la perpétuité incompressible. Non contente de ne pas autoriser l'usage de la souris et d'imposer de redémarrer le jeu quand on change le volume de la musique (si si, je vous jure), elle utilise par défaut l'un des pires *keybindings* de l'histoire : ZQSD pour avancer et tourner, flèches droite et gauche pour les pas de côté. Faites-moi plaisir et rebindez ZQSD au déplacement et AE à la rotation, votre cardiologue vous remerciera.

Cette île-là est hantée, au cas où vous ne l'auriez pas deviné.

« Notre avis :
À la fois hommage aux jeux de rôle des années 1990 et mélange d'aventure et de survie dans un univers aussi captivant qu'original, *Islands of the Caliph* plaira à tout le monde, sauf aux joueurs les plus allergiques aux gros pixels.

10 € **8**

Par **Rudyard Clipping**

Like a Dragon Gaiden : The Man Who Erased His Name

YACCUSE... !

L'heure est à la récrimination. Non plus dans *L'Aurore* du 13 janvier 1898, mais bien sur *Canard PC* ou plutôt *Kanarudo Piishii* : alors que *Yakuza : Like a Dragon* avait convaincu son monde, la sortie d'un épisode aux allures de vrai-faux DLC semblait être de trop avant la virée tant attendue à Hawaï en janvier prochain. N'y allons donc pas par quatre chemins, c'est compliqué. Pourtant, si j'accuse quelqu'un, c'est moi, qui l'aime beaucoup trop pour ce qu'il est, plutôt que le jeu en lui-même.

Déjà, qu'est-ce que la série *Yakuza* ? Pour répondre à cette question, j'ai demandé à mon camarade Victor Moisan, auteur du livre *La Saga Yakuza* chez Third Editions. D'après lui, « *c'est l'humour et le drame. C'est d'un côté du* hard boiled *cinématographique avec les intrigues les plus sérieuses et passionnelles qui soient, ainsi qu'une attention fine au présent qui en fait une sorte de témoignage en temps réel sur le Japon. Et d'un autre côté c'est le jeu vidéo le plus loufoque, satirique, drôle et autodérisoire qui soit. Le résultat est rock'n'roll, sans doute à cause du côté macho génération 1980-1990 qui prédomine, et qui s'est un peu perdu dans le 7 au profit d'un ton beaucoup plus geek.* » Voyons si *Gaiden* se situe dans cette continuité.

Entre trahison et modernité. Au moment de lancer ce jeu, l'espoir le disputait au doute. Du précédent, il me restait des vagues souvenirs, un peu confus : une poignée de Coréens armés d'arbalètes, un clochard au souffle de feu, un peu magicien et un peu fan de pigeons, ou encore la possibilité de gérer sa propre entreprise, ou « kaisha », en endurant d'interminables assemblées d'actionnaires. Néanmoins, il y avait l'envie de retrouver les racines de la série avec le tempétueux Kiryū lors d'une dernière danse en solitaire, où l'on tabasserait les minables, avant de s'endiabler sur des chansons lancinantes, puis de disputer des parties de mah-jong jusqu'au bout de la nuit. Nous retrouvons ainsi le légendaire yakuza à l'occasion d'une aventure qui se déroule en parallèle des événements de *Yakuza : Like a Dragon*. En japonais, « *gaiden* » signifie « spin-off », « histoire parallèle » et surtout « anecdote ». Tout est dans le titre. Ce jeu se veut un pont entre deux épisodes canoniques et propose une aventure aussi anecdotique que riche en anecdotes. À l'image du précédent, c'est une plongée au cœur de la déchéance d'un système criminel, dont les convulsions sans fin agitent l'archipel. Depuis les accointances avec les services de renseignement américain jusqu'à la conversion au bouddhisme zen pour s'assurer une fin de carrière tranquille, le jeu fait écho à une réalité prégnante au sein de la pègre. La mention d'un casino clandestin ne

Genre : action, aventure
Développeur : Ryū ga Gotoku Studio (Japon)
Éditeur : Sega
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox One/Series
Plateforme test : PS5
Téléchargement : 52 Go
Date de sortie : 9 novembre 2023
Langues : japonais sous-titré en français

doit pas non plus au hasard. Interdit dans le pays jusqu'alors, le premier du genre devrait être construit à Osaka d'ici 2029. Des enjeux majeurs que vous pourrez approfondir à la lecture des excellents *Tokyo Vice* (2009) et *Tokyo Detective* (2023) du journaliste Jake Adelstein.

Tojo vivant, tojo debout. Kiryū incarne cette tension entre l'affrontement permanent et le repli face à un monde qui a changé, un monde où les yakuzas ne savent plus exister. Seulement, cette fois, le bougre vient avec un lot de gadgets à la James Bond – ceux avec Roger Moore, *my apologies*. Cigarette explosive, drones, chaussures réacteurs à la Atom, et surtout l'Araignée, un dispositif qui vous permet de jeter un fil sur

Casser la gueule des sales types qui maltraitent des chats, attraper des culottes dans les arbres, cogner des streameurs trop bavards, ce seront vos missions.

les adversaires pour les bloquer, les envoyer valdinguer dans le décor ou les deux. Misant sur un système de combat en temps réel, et plus au tour par tour, le gameplay n'a pas une profondeur digne des abysses, on se retrouve à privilégier la posture bourrine pour défoncer du « punk », comme on aime à dire au Japon, plutôt que jouer à l'agent spécial. Tout ça en s'enfilant des longueurs scénaristiques, des dialogues parfois inspirés, parfois désespérants, et quelques couloirs qui n'ont rien à envier à *FF7 Remake*. Midgar à vous, donc. *Like a Dragon Gaiden* propose ni plus ni moins un Yakuza un peu à l'ancienne, mais pas vraiment moderne non plus. De retour à Yokohama et surtout Osaka, le joueur aguerri a déjà ses marques. Peu de choses changent sinon une nouvelle zone avec un colisée, quelques activités et une palanquée de quêtes Fedex. Le jeu est un bac à sable avec peu de sable. Les cartes n'ont pas beaucoup d'ampleur, les interactions sont très limitées et les sous-quêtes souvent ultra répétitives. Néanmoins, on s'ennuie peu. Tout est stupide, tout est absurde, tout est addictif. C'est une facette du Japon : l'excès dans l'idiotie, l'excès dans l'accessoire.

Le jardin Gaiden. Casser la gueule des sales types qui maltraitent des chats, attraper des culottes dans les arbres, cogner des streameurs trop bavards, balancer son fric dans les rues, ou encore défoncer un Samurai doré qui en redemande, ce seront vos missions. Et puis il y a le Colisée, son lot d'affrontement en un contre un, un contre plusieurs, et en mêlée où l'on laisse exprimer sa sauvagerie virtuelle. Ça passe tout seul, telle une rasade d'highball bien frais qu'on s'enfile dans l'obscurité, au milieu d'une fumée de couleur brune. Entre deux tunnels, on fredonne l'excellente « Sayonara, Silent Night » au karaoké, on booste ses voitures miniatures pour dévaler les circuits biscornus, et surtout on joue, encore et encore, au mah-jong et autres jeux traditionnels. Résidant au Japon, j'ai à peu près toutes les addictions proposées au joueur. Alors, m'y adonner sur PlayStation 5 permet de faire de sacrées économies... Enfin, la démo de *Like a Dragon : Infinite Wealth* se débloque après avoir terminé l'expérience. Il est peu dire que j'ai pris un plaisir fou à parcourir cet Hawaï. Cependant, je laisse la surprise de la découverte aux braves qui affronteront la vingtaine d'heures de *Gaiden*. «

« Notre avis :
Like a Dragon Gaiden : The Man Who Erased His Name n'est pas un grand jeu, ni même un bon jeu. C'est un jeu brinquebalant qui n'aurait peut-être pas dû exister en tant que tel, mais qui met du cœur à engendrer ce grand foutraque où plus grand-chose n'a de sens. Oui, c'est un 6. Mais rarement un 6 aura été attribué avec autant d'amour.

50 € **6**

Alan Wake 2

ON LAVE SON LYNCH SALE EN FAMILLE

Par **Ellen Replay**

Le premier épisode d'*Alan Wake* s'ouvrait sur cette citation de Stephen King : « *Les cauchemars existent en dehors de toute logique, et il n'y a pas grand-chose d'amusant dans les explications ; elles sont contraires à la poésie de la peur.* » Je ne sais pas par quel point commencer pour vous parler d'*Alan Wake 2*, qui semble aussi exister en dehors de toute logique.

Alan Wake 2 est un jeu d'enquête qui impose de passer de longs moments devant un panneau en liège rempli de Post-it, mais aussi un survival horror où l'on compte fébrilement ses balles. C'est un nanar en FMV, mais aussi un jeu qui se montre parfois d'une beauté époustouflante, aux environnements riches et détaillés. C'est un fabuleux mélange de kitsch, d'absurde et d'autodérision, mais qui sait aussi se prendre au sérieux quand il le faut. C'est un jeu qui commence comme un petit polar du dimanche soir, mais qui s'enfonce de plus en plus dans l'horreur, dans tout ce qu'elle a de plus viscérale. C'est un titre extrêmement ambitieux et avant-gardiste dans sa narration, mais très conservateur dans son gameplay. C'est une histoire qui s'inspire de *Twin Peaks* et de la filmographie de Lynch dans son ensemble, mais qui possède résolument sa propre identité, tout en faisant allègrement référence aux productions précédentes de Remedy (*Control* en tête). C'est un jeu rempli de dialogues solennels, mais qui vous contraindra aussi à esquiver des attaques ennemies par une créature qui hurle des trucs incompréhensibles sur des sandwichs au pastrami. C'est un AAA qui enchaîne des idées expérimentales et fantasques, comme seuls les développeurs indés osent habituellement le faire. C'est une suite que les gens attendaient depuis treize ans, mais qui n'a finalement plus grand-chose à voir avec l'épisode précédent. Enfin, c'est un jeu que j'ai adoré, un cauchemar éveillé qui m'a tenue en haleine pendant plus de 20 heures, et je vais tenter de vous expliquer pourquoi – quitte à aller à l'encontre des prérogatives de Stephen King.

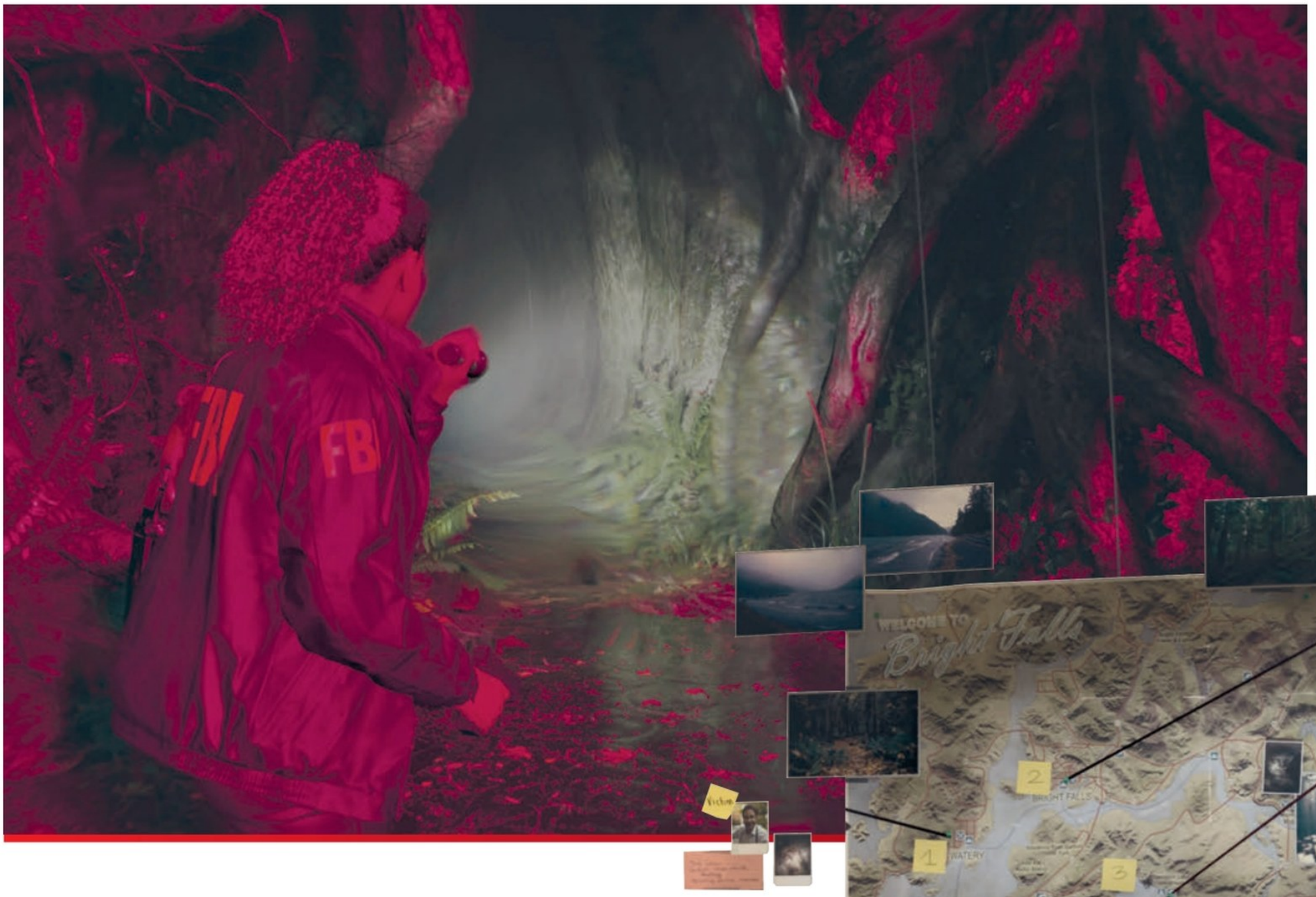
Alan Wake 2 est avant-gardiste, foutraque et stupide.

Ça tombe à Peaks. Sorti en 2010 et remasterisé en 2021, le premier *Alan Wake* nous faisait incarner un écrivain à succès, avec une endurance catastrophique et une fâcheuse tendance à narrer tous les événements de sa journée à grand renfort de tournures pompeuses. Parti dans le nord-ouest du Pacifique des États-Unis pour enquêter sur la disparition de sa femme, il évoluait dans la ville paisible de Bright Falls la journée, avant de combattre des personnes contrôlées par des forces obscures à la nuit tombée. Cette suite se déroule treize ans après la disparition d'Alan Wake, alors qu'une agente du FBI, Saga Anderson, se rend à Bright Falls pour enquêter sur des meurtres rituels, avant de tomber sur les pages d'une histoire horrifique dont les événements deviennent progressivement réalité. Le jeu nous fait incarner les deux personnages : d'un côté, Saga évolue dans des environnements boisés qui rappellent irrésistiblement la première saison de *True Detective*. De l'autre, Alan est coincé dans une version alternative et cauchemardesque de New York. Chacun de ces personnages a un gameplay qui lui est propre. Au départ, Saga passe le plus clair de son temps à enquêter, chercher des indices et interroger des témoins, avec la possibilité de se réfugier dans son « palais mental » : un espace où elle

Genre : survival horror
Développeur : Remedy (Finlande)
Éditeur : Epic Games
Plateformes dispo : Windows, PS5, Xbox Series
Plateforme test : PS5
Téléchargement : 90 Go
Date de sortie : 27 octobre 2023
Langues : anglais sous-titré en français

INFORMATION

The Greater Washington area
LES BOOKER
CYNTHIA
LES ADJOINTS
Diner
ODIN
ROSE
THOR
WAKE
Greetings from Cauldron Lake!



peut établir le profil d'un personnage (ce qui peut notamment l'aider à débloquer les réponses d'un témoin trop réservé de prime abord), ou relier des éléments d'enquête entre eux sur un panneau en liège pour débloquer une situation. De son côté, Alan Wake peut accéder à « l'antre de l'écrivain » : un bureau où il peut réagencer les éléments d'une intrigue pour modifier l'environnement qui l'entoure.

Du païen et des jeux. Tout comme Alan, Saga est aussi amenée à se battre contre des ennemis, avec un système de combat directement repris du premier épisode : pour affaiblir les ennemis, il faut les éclairer d'une lampe-torche avant de pouvoir leur tirer dessus. La lumière sera votre meilleure amie, et chaque lampadaire vous permettra de regagner une partie de votre santé et d'avoir un peu de répit. Il y a aussi un système d'esquive, et Alan Wake a heureusement fait pas mal de cardio depuis les événements du premier épisode. Exception faite du premier et du dernier chapitre, le joueur a la possibilité de basculer d'un personnage à l'autre et de faire l'aventure dans l'ordre qu'il souhaite. C'est un choix intéressant, qui permet de diversifier un peu l'expérience – au risque de vous perdre parfois. On parle déjà d'un jeu où les frontières entre fiction et réalité ne cessent de se brouiller. Ajoutez à cela le fait qu'il comporte des cinématiques en FMV qui semblent surgir de nulle part, qu'il impose de faire tout le temps des allers-retours entre le for intérieur de votre personnage et le monde « réel », et qu'il fourmille de documents sibyllins à lire : c'est une recette idéale pour une catastrophe. Et pourtant, non. *Alan Wake 2* est un petit miracle. C'est un jeu tellement ambitieux dans sa narration, tellement foutraque, tellement stupide (vraiment, il y a des phases de roue libre totale sur lesquelles je suis tombée au beau milieu de la nuit lors de mes longues sessions de jeu, en me pinçant pour m'assurer que j'étais bien réveillée), que j'étais surprise de voir passer autant de critiques dithyrambiques. À mes yeux, il a tout d'un jeu clivant : il faut être prêt à lui pardonner son côté résolument nanardesque, ses combats parfois approximatifs (en particulier contre les boss, heureusement peu nombreux), ses énigmes peu inspirées, ses jump scares qui apparaissent en surimpression à l'écran jusqu'à ce que leur effet s'amoindrisse. Mais pour peu qu'on accepte ses défauts, *Alan Wake 2* est pour moi l'une des meilleures expériences horrifiques et narratives de l'année, qui me ferait presque regagner espoir en les AAA. «

« Notre avis :
Si *Alan Wake* était un lac, *Alan Wake 2* est un océan. C'est un jeu généreux, visuellement sublime, aux ambitions narratives démesurées, à qui je pardonne volontiers les mécaniques de gameplay classiques. Quelle année incroyable pour les fans d'horreur, mes amis.

50 €
60 € sur console

9

L'abonnement numérique

49 € par an

Tout *Canard PC* dans votre poche pour seulement 49 € par an

Tous nos articles et l'actualité du jeu vidéo, du hardware et des jeux de plateau au jour le jour sur le site

www.canardpc.com

Toutes les versions numériques :

Canard PC
Canard PC Hardware
et nos hors-séries

grâce au kiosque numérique et à la nouvelle application Canard PC

Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play

Et pour 20 €* de plus :
Tous les avantages du numérique
+ 12 numéros papier de Canard PC chez vous !

* abonnement de 1 an / 12 n° à *Canard PC* en France métropolitaine

Abonnement par CB et Paypal sur
boutique.canardpc.com

Par **Rudyard Clipping**

Super Mario Bros. Wonder

ON THE TOAD (AGAIN)

Le 30 septembre dernier, un message surgit soudain dans ma boîte Discord : « *Si tu es toujours chaud pour* Super Mario, *je vais essayer de l'avoir en avance* », me lance une certaine Ellen R. Le 7 novembre, soit plus de trois semaines après la sortie du jeu, un autre message s'affiche : « *Tu peux tenter ce code et me dire si ça marche ?* » J'ai tenté, et ça a fonctionné. Laissé dans l'expectative si longtemps, je m'étais imaginé parcourir ce *Super Mario Bros. Wonder*. Puis, quand tout le monde l'eut terminé, je continuais d'en tisser une rêverie colorée. Enfin, quand le jeu m'a ouvert ses bras, la fantaisie s'était tarie. C'est probablement tout le paradoxe de cet opus : qu'on y ait joué ou non, ça ne change pas grand-chose ; l'idée qu'on se fait du jeu suffirait presque.

« *Des milliers de gosses débarquaient à San Francisco pour y mener une vie à base de LSD et de trucs psychédéliques* », lançait un Tom Wolfe enthousiaste, pour dire le moins, dans le premier chapitre d'un livre qui marqua les prémisses du nouveau journalisme à l'américaine. Perso, j'ai débarqué devant ma Switch pour y mener un semblant de vie à base de Nintendo et de trucs Nintendo. Donc un Mario. Pourtant, le plombier et ses potes ne sont pas si éloignés des Beatniks qui dévorèrent la route, comme on dévale des plateformes. Kerouac chevaucherait un Yoshi rose bonbon pour traverser les États-Unis, avec derrière lui un Dean Moriarty, un peu engoncé dans une salopette vert pomme qu'il maculerait de cendres de Marlboro. Tous deux franchiraient la frontière vers le Mexique, ils ne cesseraient de descendre, toujours plus au sud, pour rejoindre la magnifique étendue de Koopa-cabana.

Acid test. Lors d'une partie qui dure une petite dizaine d'heures, vous traversez au pas de course des niveaux brefs mais pulpeux, intenses. D'aspect très classiques, les parcours restent variés et les mécaniques de jeu, plus ou moins innovantes, dynamisent des chevauchées qu'on connaît déjà un peu, voire beaucoup. Le déjà-vu est fort, mais vous le deviniez déjà. Les animations se révèlent méticuleuses, soignées, donnant de la vie à des décors d'une épure multicolore, qu'on franchisse l'avant-scène ou l'arrière-plan. Mais vous l'aviez déjà aperçu. Que vous soyez dans la peau d'un Mario, revêtiez la robe d'une Peach ou arboriez la grosse tête du vénère Toad, la balade sera belle. Elle sera aussi d'une facilité déconcertante, une quasi-ligne droite où les soubresauts d'inconnus se font discrets. Quant à l'intrigue, comme de coutume, elle n'a aucun intérêt, et c'est tant mieux. Mais ça, vous le saviez encore une fois.

Genre : plateforme
Développeur / Éditeur : Nintendo (Japon)
Plateforme dispo : Switch
Téléchargement : 3,5 Go
Date de sortie : 20 octobre 2023
Langues : japonais, français

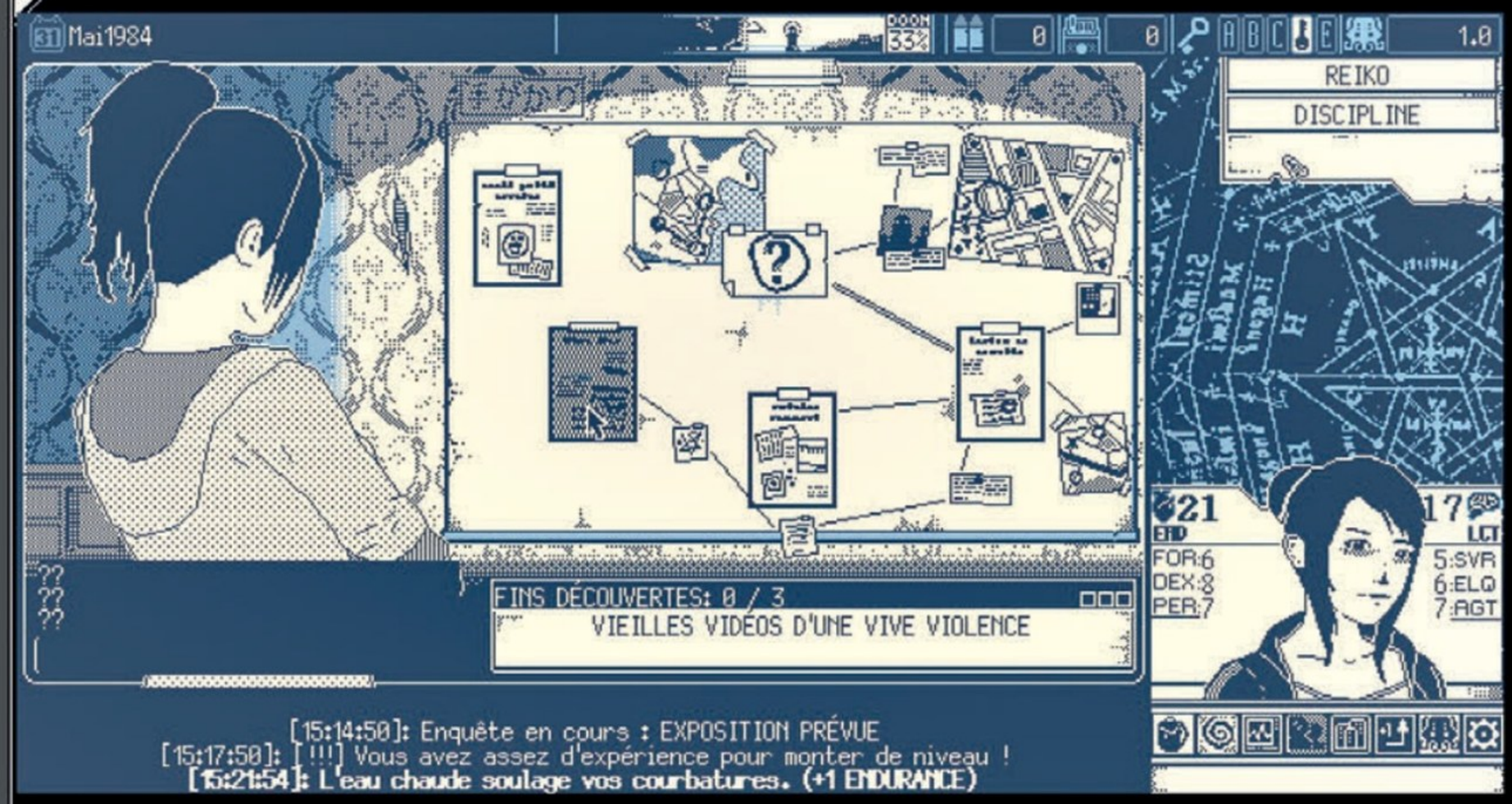
Vous l'avez volutes. Reprenons la lecture de Wolfe qui s'exalte, « *d'innombrables choses qui semblaient jusque-là totalement distinctes se confondaient, elles aussi : les sons devenaient… couleurs ! Les couleurs… bleues devenaient odeurs, les murs se mettaient à respirer comme le dessous d'une feuille, de votre propre respiration* ». Le gars parlait alors de LSD, probablement le sigle de « Luigi Super Daisy », ou un truc du genre. Car oui, ce *Mario*, c'est celui qui doit nous ouvrir les portes de la perception. Nous provoquer des synesthésies à la chaîne, balancer une atmosphère épileptique, malaxer des formes, bruits et couleurs, puis les agiter au shaker avant de nous déverser le tout sur le globe oculaire. Le panorama emballe, s'emballe. Des nuages boursouflés déversant de lourdes cascades qu'on nage à l'envi pour mieux s'en échapper par les hauteurs, pas mal de fleurs en dépression qui racontent leur vie flinguée, ou encore des monstres artificiers qui laissent exploser de belles lumières. Pour paraphraser William Burroughs dans *Le Festin nu*, l'un des chefs-d'œuvre de la littérature junkie : « *Vous êtes-vous déjà flanqué une bonne ration de* Mario *dans la veine ? On l'a dit, ça file directement au cerveau en allumant des plots de jouissance pure. La jouissance d'une piqûre de* Mario *est viscérale : on s'écoute vivre tout au fond de soi-même.* » Bon, ce n'était pas vraiment écrit « Mario », mais après tout pourquoi pas ? L'idée s'applique puisque l'originalité de *Super Mario Bros. Wonder* réside dans les fameuses « fleurs prodiges », ces opiacés vidéoludiques qui modifient votre perception du décor, vous permettant d'une part d'aborder le niveau sous un nouvel angle, d'autre part d'obtenir une « graine prodige » – qui apparaissent en petite quantité sur la gueule de chaque niveau.

Ce Mario, c'est celui qui doit nous ouvrir les portes de la perception.

Peach, oh ma Peach. Cette fois, l'héroïne n'est pas la princesse, elle passe en intraveineuse de couleurs. Certes, dans l'ensemble, rien n'est vraiment surprenant – même la nouveauté semble évidente tant elle est bien pensée. Certes, le *game design* et le *level design* ne bouleversent pas la franchise. Mais tout de même. Avec un bon shoot de fleurs prodiges, parfois aussi sans, les plaisirs joyeux, sadiques, et drôles se mélangent. Une foreuse en guide de crâne vous fait tourneur-fraiseur du haut et du bas de l'écran, avant d'agiter votre bonne grosse trompe de gros éléphant, des bulles bullent et des corps de plombier s'étirent dans l'obscurité : une pluie de bonnes, joyeuses et simples idées qui défilent sur le petit ou le grand écran. TV Wonder. Transformations et compétences s'insèrent bien dans le rythme et l'esthétique du jeu. Peu de temps mort, la Némésis de tout N-sex. La finition du jeu force ainsi le respect. Par ailleurs, à l'instar d'un *Pikmin 4*, l'expérience prend toute son ampleur dans le coop', surtout avec un enfant en bas âge ou tout autre individu qui vient gonfler les stats du SELL sur le nombre de joueurs dans l'Hexagone. ⁑

⁑ Notre avis :
Jouer à *Super Mario Bros. Wonder*, c'est un peu comme traverser la Route 66 en plein été indien. Le mythe fonctionne, il y a des panoramas qui valent franchement le coup, mais on n'est pas complètement chavirés. Pourquoi ? Car la ligne droite offre une excitation que notre imagination vivait déjà sans la parcourir. Au moins, on fait gaffe à la taxe Warp Zone.

45 € **7**



Par **Ellen Replay**

World of Horror

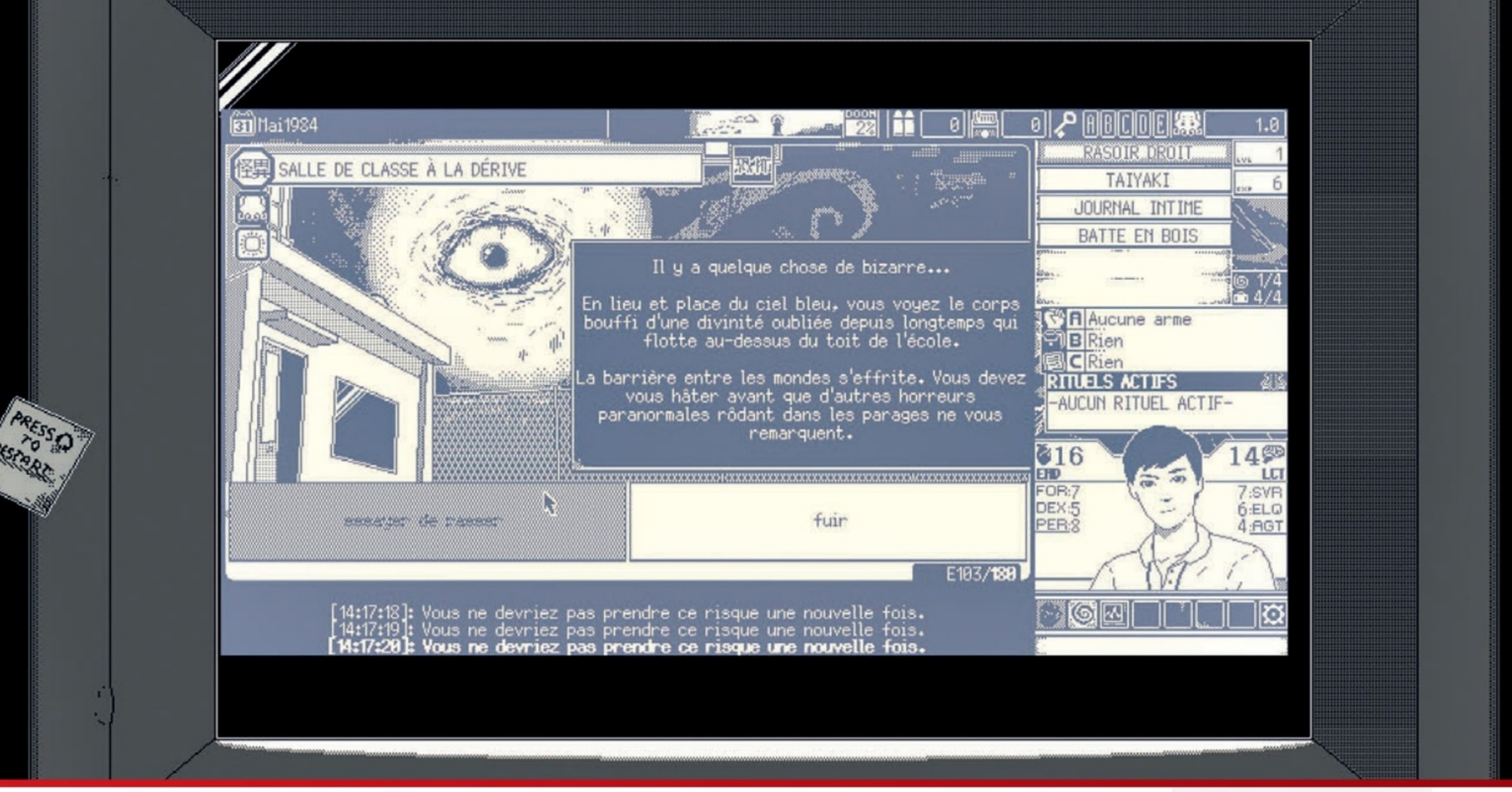
21 TAUTOGRAMMES

Nous sommes dans les années 1980, et il plane une ambiance étrange dans la petite ville balnéaire de Shiokawa au Japon, alors que les Dieux anciens s'apprêtent à s'extirper de leur sommeil, que des silhouettes encapuchonnées se réunissent dans la forêt à la nuit tombée et que les habitants adoptent des comportements de plus en plus imprévisibles.

Ma première enquête m'amène dans un restaurant de ramens qui sert des nouilles particulièrement addictives, pour lesquelles des foules de clients affluent à tout moment de la journée. Alors que je me promène dans le centre-ville, un mannequin au visage écorché m'attaque en pleine rue. Je croise ensuite un écrivain torturé qui cherche à me soutirer des informations pour pallier son manque d'inspiration, puis un chien qui tient un magasin de quartier (à ce stade, plus rien ne peut me surprendre). Je décide ensuite de me promener dans les couloirs de mon lycée pour discuter avec quelques camarades de classe et flâner à la bibliothèque en consultant des sites occultes, avant de me rendre compte que j'ai complètement oublié de poursuivre mon enquête et que ma partie va très vite se solder par une mort affreuse.

Et moi Itō. C'est une partie comme une autre dans *World of Horror*, qui se présente comme un roguelite narratif en 1-bit : chacune commence par le choix d'un personnage avec des caractéristiques différentes (il y a par exemple Mizuki, une starlette sur le déclin qui commence avec un bonus en charisme, ou Haru, un chauffeur privé pour yakuzas qui traîne une profonde addiction à la nicotine susceptible de vous pénaliser), un mode de difficulté, puis le Dieu ancien qui influencera les événements de votre partie. Ce dernier se manifeste par le biais d'une jauge de calamité, laquelle signe la fin d'une partie lorsqu'elle atteint les 100 % – si vous êtes comme moi et que vous avez la capacité d'attention d'un rat des moissons à qui on aurait injecté trois litres de café, il faudra étroitement la surveiller. Cinq mystères vous seront attribués, et leurs intitulés prennent tous la forme d'un tautogramme (comme « *Ignoble intrigue d'une immondice informatique* » ou « *Déroulé diabolique d'un drame domestique* »). Ce sont des mystères qui racontent l'histoire d'un concierge qui nourrit une obsession malsaine pour les sirènes, d'une chaîne de télévision pirate diffusant des images de présentateurs au visage blême qui parlent une langue incompréhensible, ou encore d'un manoir qu'on dit hanté par une famille de

Genre : roguelite narratif
Développeur : pantasz (Pologne)
Éditeur : Ysbryd Games
Plateformes dispo : Windows, macOS, PS4/5, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 400 Mo
Date de sortie : 19 octobre 2023
Langue : français



quatre personnes. Chaque mystère pourrait être le point de départ d'une histoire de Junji Itō, et ce n'est pas vraiment une surprise que l'œuvre du mangaka constitue l'une des plus grandes inspirations du développeur de *World of Horror*, en plus de son amour très affirmé pour l'horreur cosmique à la H.P. Lovecraft, le chiptune et les interfaces du Macintosh II et du PC-88.

Cosmique de caractère. À chaque partie, votre personnage commence dans le confort de sa maison, avec la possibilité de se vêtir, de prendre un bain (qui peut notamment influencer votre gain d'expérience ou votre jauge d'endurance, selon la température choisie) et de planifier sa prochaine enquête. Pour remporter

Une fois qu'on se familiarise avec chaque recoin de Shiokawa, le jeu devient particulièrement addictif.

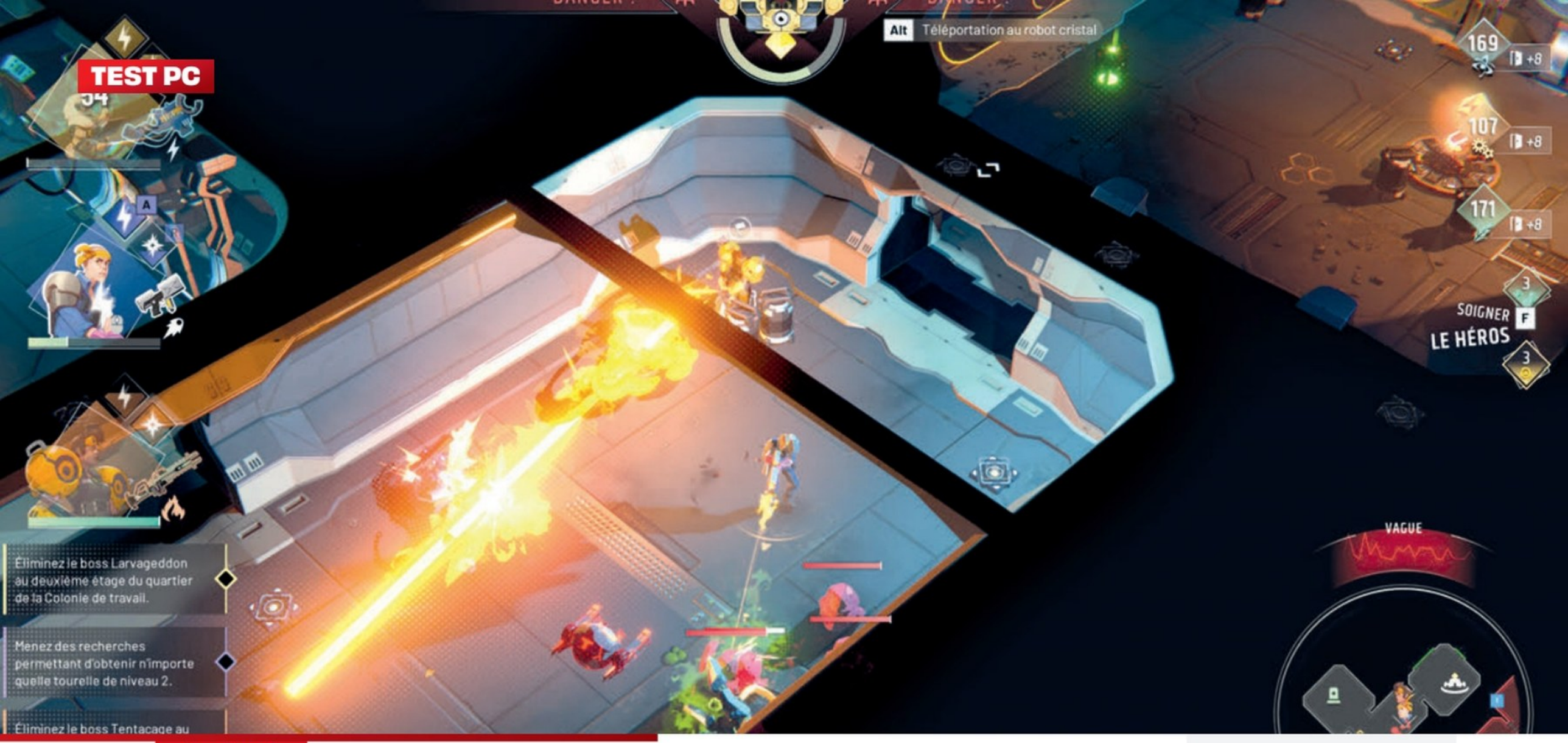
une partie, il faut résoudre cinq mystères à la suite, qui permettent de vous donner accès à un phare où se conclura votre aventure – tout ça sans mourir ou perdre la raison, ce qui n'est pas une mince affaire compte tenu du nombre d'immondices qu'il vous faudra affronter. J'ai joué une bonne quinzaine d'heures à *World of Horror*, et pourtant, j'ai encore le sentiment d'avoir énormément de choses à y découvrir : pensé comme « un jeu modulaire », il permet de nombreuses petites variations, grâce à un système de cartes que l'on débloque au fur et à mesure et d'événements aléatoires. Lors de mes premières parties, il a fallu que je compose avec un torrent ininterrompu d'informations, un système de combat au tour par tour répétitif et un gros manque de clarté général. Au tout départ, les combats semblent trop aléatoires, et les parties de quinze minutes qui se soldent quasi systématiquement par une mort atroce peuvent se montrer décourageantes. Puis à mesure qu'on comprend les mécaniques du jeu (pour commencer : ne loupez pas une miette des tutoriels, prenez le temps de bien planifier votre enquête en achetant un objet si nécessaire, ne sous-estimez pas l'importance des actions défensives lors de certains combats) et qu'on se familiarise avec chaque recoin de Shiokawa, le jeu peut devenir particulièrement addictif.

Horreur de sainteté. J'ai persévéré dans *World of Horror* pour sa direction artistique, son ambiance et sa capacité à terrifier avec une poignée de pixels et de lignes de texte. Une fois qu'il m'a happée, je n'ai cessé de vouloir relancer une énième « dernière partie », ou de ressentir un frisson d'effroi en anticipant la suite de l'aventure (le *pixel art* sommaire laisse la part belle à l'imagination, et c'est sans doute là que se nichent les éléments les plus terrifiants), en lisant des descriptions glaçantes ou en constatant que mon personnage allait échouer à trois écrans de la fin parce que j'avais négligé sa jauge de santé mentale. Malgré des soucis d'équilibrage que trois ans d'accès anticipé n'ont pas suffi à annihiler, c'était déjà trop tard. J'étais devenue accro, prête à relancer le jeu dans l'espoir de débloquer une nouvelle fin, un autre mystère, ou de découvrir un événement qui m'était jusqu'ici inconnu. «

« Notre avis :
Que ce test vous fasse office d'avertissement : si mon histoire devait faire l'objet d'une enquête dans *World of Horror*, elle s'intitulerait très probablement « *Curieux cas d'une critique cocaïnée aux combats contre des créatures calamiteuses* ».

20 €

8



Par **Izual**

Endless Dungeon

LES MEILLEURES CHOSES ONT UNE FIN

Je fais partie des joueurs qui ont longtemps réclamé une suite à *Dungeon of the Endless*, un petit mais génial roguelike de 2014. En 2020, quand Amplitude a annoncé un remake du jeu, j'étais donc aux anges. Mais beaucoup de développeurs le savent : il ne faut jamais écouter les joueurs.

Endless Dungeon est très fidèle à *Dungeon of the Endless* : on doit y explorer de grands niveaux, chaque porte ouverte octroyant des ressources mais déclenchant peut-être l'arrivée d'une vague d'ennemis, des aliens ou des robots hostiles qu'il faut empêcher de nuire en construisant des tourelles de défense grâce auxdites ressources. La version de 2023 échange le joli *pixel art* contre une 3D soignée, améliore le multi (à trois joueurs) et approfondit tous les plans du jeu, avec pour résultat un roguelite assez riche, avec de longs niveaux, des secrets, des boss, un lore bien travaillé et tout un tas de tourelles et de persos à débloquer.

Vagues à l'âme. Et ça donne… un jeu assez planplan. À force de m'ennuyer ferme, je me suis rendu compte que le fonctionnement du jeu, quasi révolutionnaire en 2014, avait beaucoup vieilli. Aujourd'hui les roguelites géniaux se comptent par paquets de cent, alors un jeu qui consiste à ouvrir des portes et à combattre en maintenant le clic pour tirer en permanence (même pas besoin de recharger)… ouais, ça n'a plus le même pouvoir d'attraction, d'autant qu'en solo les IA qui nous accompagnent sont amorphes. Bien entendu, en coop', c'est un peu plus fun et on peut agréablement se répartir les points à défendre. Cependant, même en multi, on se heurte au gros problème du jeu : sa montée en puissance pas bien folichonne. Pendant une partie, comme on ne peut pas dépenser de ressources pour améliorer les tourelles, qu'on est puni par l'apparition d'une vague si on recherche de nouvelles tourelles (qui d'ailleurs, autre souci, ne font jamais envie) et que les armes qu'on trouve ont quasi toujours un DPS plus faible que celles qu'on manie déjà, la progression passe par l'achat de bonus exprimés en pourcentages de dégâts, de santé, de vitesse d'attaque. Alors peut-être que je suis trop allergique aux maths, mais une carotte faite de +25 % de dégâts et +10 % de santé ne me galvanise pas assez pour terminer un roguelite. Fût-il l'écho d'un roguelike dont j'étais amoureux en 2014. «

Le fonctionnement du jeu a beaucoup vieilli depuis 2014.

Genre : action
Développeur : Amplitude Studios (France)
Éditeur : Sega
Plateformes dispo : Windows, PS4/5, Xbox One/Series, Switch
Plateforme test : Windows
Téléchargement : 5 Go
Date de sortie : 19 octobre 2023
Langues : français, anglais

Notre avis :
La promesse est remplie : on a bien là une version moderne, et fidèle, de *Dungeon of the Endless*. Mais vu l'ennui que donnent les mécaniques de *Dungeon of the Endless* en 2023, faire une telle promesse était manifestement une erreur. Rajoutez quand même un point à cette note si vous jouez entre amis, car la coop' apporte un surplus de tactique plus que bienvenu.

30 € **6**

SÉVICES APRÈS-VENTE

449

48 **La caravane patche**

50 **Rétro :** Quand le sénat américain débattait de la violence dans les jeux

53 **Cabinet de curiosités**

54 **On y joue encore :** Foundation

56 **Dossier :** Quand les développeurs indépendants s'inspirent de la France

60 **Dossier :** Dans le monde étrange des creepypastas Super Mario 64

Foundation © Polymorph Games

On y joue encore : Foundation

p. 54

LA CARAVANE PATCHE

MISES À JOUR NOTABLES ET EMPLÂTRES SUR JAMBES DE BOIS

PAR IZUAL

◀ SOUS LES PROJOS

Coral Island

Nous n'avons jamais parlé de *Coral Island* dans ces pages, mais qu'à cela ne tienne. Si la partie « tests » du magazine ne suffit pas, alors nous irons jusqu'à insérer tous les méritants au chausse-pied dans l'ours, ce qui était sans doute également un châtiment barbare au IVe siècle.

Coral Island, c'est un jeu où l'on retape une ferme, élève des animaux, drague un village entier et mine des pierres précieuses et vous avez vu, j'ai tenu 22 mots avant de caser « *Stardew Valley* », je suis assez fier. Oui, vous l'avez compris, c'est une copie de *Stardew Valley* qui innove avec une 3D discutable et un décor tropical qui permet de plonger dans des eaux turquoise pour récupérer des coraux. Très apprécié sur Steam depuis octobre 2022, il n'était encore qu'en accès anticipé. Il vient de sortir en 1.0 avec une mise à jour admirablement replète, qui implémente la quête principale (« revitaliser la ville », je vous ai dit que c'était *Stardew Valley* hein), le mariage, plein de déco pour votre baraque, les animaux de compagnie et les profondeurs les plus profondes de la mine et du lagon. Les développeurs ont désormais le champ libre pour bosser sur le mode multi du jeu, prévu de longue date.

EN CHANTIER

Software, Inc

Cet excellent simulateur de patron d'ESN (ex-SSII), qui arrive sur sa dixième année de développement, vient de sortir triomphalement son mode multijoueur. Vos potes y sont vos concurrents, sur la même map, mais vous pouvez choisir de coopérer et de sous-traiter certaines tâches à leurs entreprises. De quoi s'amuser comme des petits fous, dites donc.

LE THERMOMÈTRE DLC

theHunter : Call of the Wild

Vous vous souvenez du chien livré en DLC pour *theHunter : Call of the Wild* ? Ses yeux vitreux, ses animations robotiques, sa peau à moitié fondue… Eh bien les développeurs ont décidé de lui donner un nouveau copain à 6 €, un labrador, et de prouver par la même occasion que le traitement « alien fondu » peut être appliqué à toutes les races de chiens.

American Truck Simulator et Euro Truck Simulator 2

Les deux poids lourds (mdrrrrrrrrrrrr) de la simulation de camion ont reçu la même mise à jour : une refonte du système météo et des skyboxes de jour et de nuit. Le ciel y est donc désormais plus beau, plus profond, et la nuit on peut y admirer les étoiles et la lune montante. Parce qu'être chauffeur routier n'empêche pas d'avoir une sensibilité de poète.

EN CHANTIER

Satisfactory

Après une version « expérimentale » désastreuse le 13 juin et cinq mois supplémentaires de charbon, la mise à jour n° 8 de *Satisfactory* est enfin sortie au propre le 14 novembre. Comme le principe de la mise à jour était de porter le jeu vers l'Unreal Engine 5, ce patch qui a demandé énormément de travail ne contient finalement que peu d'améliorations visibles pour les joueurs : un pylône électrique industriel capable de porter plus de longueur de câble, la refonte de quelques zones de la carte, un parachute qui tient plutôt du parapente, des piliers de gaz désormais destructibles et pas mal de petits ajouts de qualité de vie (pour les blueprints notamment). Niveau perfs, l'arrivée du FXAA, du DLSS et du FSR permettent de soulager les PC. Du coup, on peut faire joujou avec le nouveau mode Lumen, pour de bien plus beaux éclairages au prix d'usines parfois plus sombres. Bon allez, pour la mise à jour n° 9, les tiers suivants de technologie ? Chiche ?

Foxhole

Le seul MMO qui ait mon respect, *Foxhole*, où les joueurs doivent gérer tous les aspects du front (et si personne n'a pensé à manufacturer des munitions et les acheminer jusqu'aux tranchées, c'est ballot), a vu arriver les combats navals le 26 octobre. Alors oui, ça commence à dater mais cette mise à jour contient quasiment un jeu à elle toute seule : des barges de débarquement, des cargos, des destroyers, des cuirassés, et même des sous-marins, avec une carte du monde agrandie et dotée de côtes pour l'occasion. Chaque navire a besoin d'un équipage bien coordonné pour fonctionner et des joueurs vont donc passer les 500 prochaines heures à arpenter la coque d'un navire de guerre pour colmater les voies d'eau, transmettre des ordres à la radio ou remplir des tubes lance-torpilles. Franchement, si ça n'est pas le bonheur, je ne sais pas ce que c'est.

EN CHANTIER

Caves of Qud

Bien de l'eau, voire des fleuves entiers, ont coulé sous les ponts depuis la dernière mention de *Caves of Qud* dans ces pages. Le vénérable roguelike, en accès anticipé depuis 2015, s'est pourtant considérablement étoffé avec des mises à jour annuelles dont le changelog est conçu pour décourager toute tentative de résumé. Essayons tout de même : pour sa mise à jour dite des « créatures de la 7e peste », le jeu s'est doté de la suite de sa quête principale (qu'on mettait déjà 50 heures à terminer), de plusieurs boss, du support de la manette (et « *c'est super agréable* », me dit-on sur le Discord *Canard PC*, sans doute le Discord le plus fiable du globe), de pléthore de nouveaux objets et d'une ergonomie encore revue et corrigée. Que reste-t-il donc à améliorer dans ce roguelike déjà exceptionnel ? Les mauvaises langues diront « les graphismes » et moi « pas grand-chose », point de vue que le studio Freehold semble partager puisque la prochaine mise à jour sera, enfin, la version 1.0 du jeu et sa sortie officielle.

LE THERMOMÈTRE DLC

Age of Wonders 4

Pour les gens de goût, la série des *Age of Wonders* s'est bien sûr arrêtée en 1999, ou à la rigueur en 2003 avec *Age of Wonders : Shadow Magic*. Mais si d'aventure vous faites partie des philistins qui ont apprécié *Age of Wonders 4* en début d'année (il faut dire que Soupape François lui a décerné 8/10), sachez que ce *HOMM*-like s'est offert sa première extension en plus d'une grosse mise à jour. L'extension, *Empires & Ashes* (20 €), jouit d'ores et déjà d'une jolie réputation avec sa nouvelle culture de bricolos, les ravageurs, et ses sorts, missions et types de victoire inédits. La mise à jour gratuite n'est pas en reste avec un bâtiment, la forge, qui permet de créer ou de recycler de puissants objets, mais aussi des options diplomatiques plus fines pour demander à vos vassaux d'attaquer à un moment précis et pas mal de petits changements pensés pour faciliter la vie du joueur. C'est bien, même si de mon côté j'attends encore un DLC pour le premier *Age of Wonders*...

EN CHANTIER

Rhythm Doctor

Le jeu musical de l'année 2021, dont la fin de l'acte 3 a fait pleurer bien des médecins, est de retour avec un cinquième acte qui devrait cette fois saper la foi des kinés. Deux actes supplémentaires sont prévus, jusqu'à la démission collective de tous les personnels de santé du monde.

LE THERMOMÈTRE DLC

Art of rally

Après trois ans à implémenter gratuitement de nouveaux coins du monde à son jeu de tuture, Funselektor Labs se permet un premier DLC payant (9 €) qui rajoute l'Australie, son désert, ses canyons et ses kangourous. Comme d'habitude, c'est du fort joli boulot alors à moins d'une phobie des crocodiles il n'y a aucune raison de se priver.

Quand le sénat américain débattait de la violence dans les jeux

OU COMMENT JOSEPH LIEBERMAN A VOULU ENTERRER NIGHT TRAP ET MORTAL KOMBAT

PAR Kocobé

« *It's a bazooka* ». Bill White (à droite) présente un Super Scope aux sénateurs devant un Howard Lincoln (à gauche) médusé. *(© C-SPAN)*

Vous ne savez pas quoi regarder ce soir ? Ça tombe bien. J'ai le programme parfait pour vous : les auditions sénatoriales américaines de 1993 sur la violence dans les jeux vidéo ! Comment ça, « *ça a l'air naze* » ?

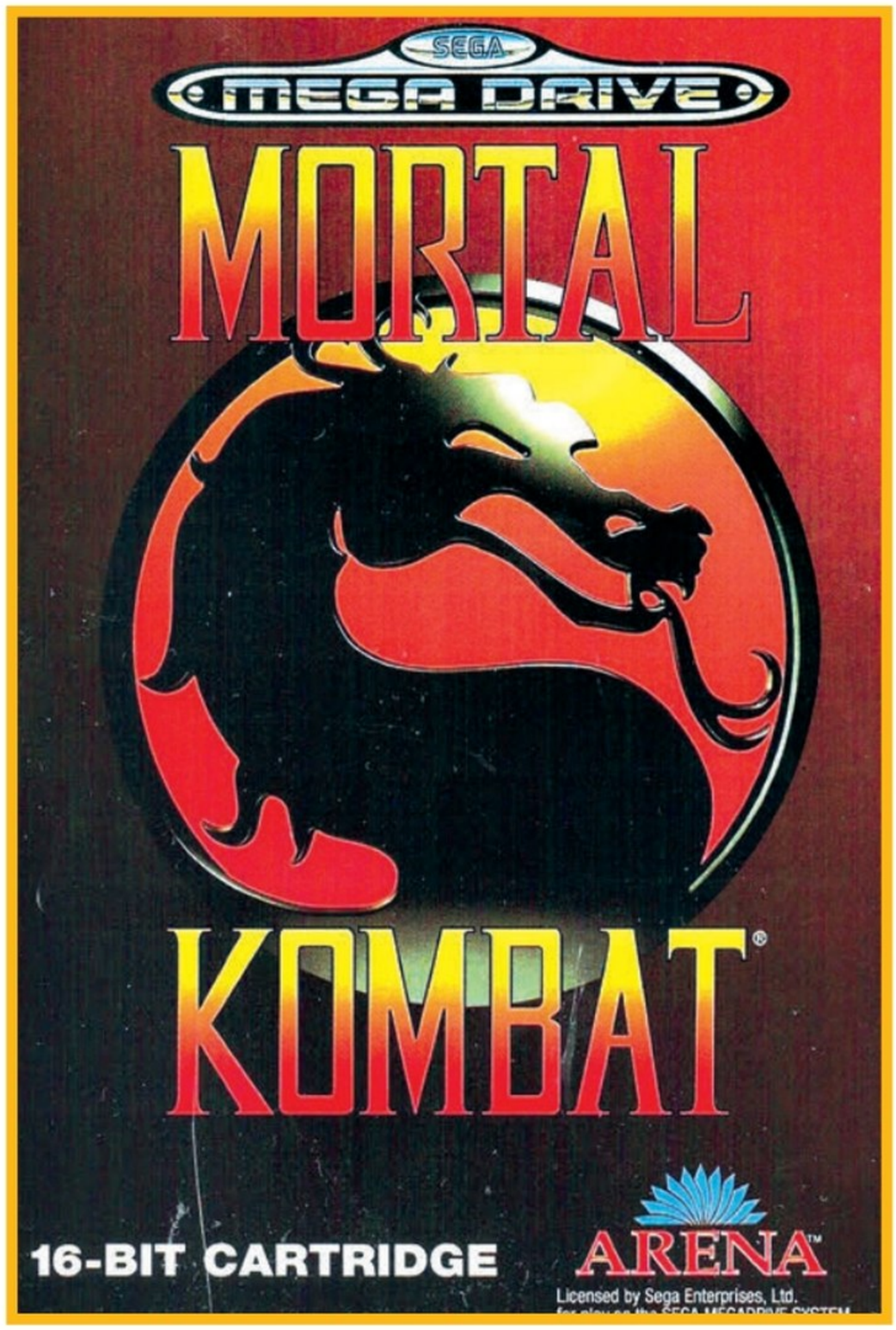
Quand j'ai vendu les mérites de ce papier à Ellen Replay en lui expliquant que « *mais si, les auditions sénatoriales de 1993, ça va écouler des magazines par palettes* », on ne peut pas dire qu'elle était immédiatement convaincue. J'ai donc précisé qu'en décembre 2023, on allait célébrer les 30 ans de ce qui représente une date-clé de l'histoire du jeu vidéo et que pour fêter ça, il y aurait peut-être du gâteau. Et comme elle adore les gâteaux, elle a cédé : « *Banco. Mais je t'en conjure, rends ça fun. Et au chocolat, le gâteau.* » J'ai bien conscience que 2 h 50 de discussion d'experts devant des sénateurs neurasthéniques, dit comme ça, ça sonne pas spécialement « fun ». Mais laissez-moi vous convaincre du fait que cette audition, disponible gratuitement sur le site de C-SPAN (l'équivalent américain de Public Sénat, en gros), peut parfaitement remplacer votre film Netflix de ce soir (*cpc.cx/gatochoco*).

QU'EST-CE QU'ON RÉGULE ! Pour que le show soit palpitant, on peut compter sur un contexte explosif. Nous sommes en 1993 et les États-Unis ont peur. C'est même une véritable panique morale qui s'empare des médias et du pays de manière générale, après des années d'augmentation du nombre de faits divers angoissants, de crimes et de meurtres[1]. Il faut donc agir, surtout quand on est un homme politique. Joseph Lieberman, justement, en est un et le 1er décembre, le sénateur démocrate du Connecticut convoque la presse. « *Nous ne parlons plus de* Pac-Man *et de* Space Invaders. *Nous parlons de jeux qui, trop souvent, glorifient la violence et apprennent aux enfants à prendre du plaisir à infliger les formes de cruauté les plus horribles que l'on peut imaginer* », assène-t-il à un parterre de journalistes. Dans son collimateur, deux titres en particulier, *Mortal Kombat* et *Night Trap*, tous deux sortis en 1992. Avec son homologue Herbert Khol, Lieberman annonce mettre sur la table une proposition de loi pour obliger l'industrie à adopter une signalétique. Cependant, le but réel de l'opération consiste à froncer des sourcils très fort afin d'inciter les acteurs du secteur à enfin s'entendre pour s'autoréguler.

PIÈGE À CONSOLIERS. Lançons donc la vidéo. Nous sommes le 9 décembre. Devant Lieberman et Khol, un premier panel constitué d'experts de l'éducation et de la protection des enfants est formel : puisque la violence à la télévision rend les enfants violents, pas de raison pour que ça ne soit pas aussi le cas pour les jeux vidéo[2]. « *C'est du bon sens* », ponctue régulièrement Lieberman, visiblement ravi

1. Pour la petite histoire, 1992 représentait en réalité un pic. D'après les chiffres du FBI, 1993 enclenchera une longue chute de la violence qui perdure encore aujourd'hui. Mais ça, l'opinion publique ne pouvait pas le savoir à l'époque.
2. Ces liens entre les écrans et la violence sont aujourd'hui largement remis en cause par le corpus scientifique.

Le portrait officiel de Joseph Lieberman. *(Photo : © Wikipedia)*



L'œil dans le rétro

QUAND LE SÉNAT AMÉRICAIN DÉBATTAIT DE LA VIOLENCE DANS LES JEUX

Un Howard Lincoln énervé montre aux sénateurs une reproduction de la boîte de *Night Trap* pour Mega Drive. On y constate une absence de signalétique. *(© C-SPAN)*

de voir sa noble cause justifiée. Mais le vrai spectacle débute quand le second panel s'installe. Le plan de table est cruel et place Howard Lincoln, vice-président de Nintendo of America, et Bill White, vice-président de Sega of America, l'un à côté de l'autre. Ils se détestent. La fameuse guerre des consoles a atteint un point d'ébullition : Sega ridiculise sans relâche son rival dans ses publicités et se trouve désormais leader du marché aux États-Unis. De leur côté, Lieberman et Khol sont séduits par le strict contrôle éditorial de Nintendo. La version Super NES de *Mortal Kombat* est par exemple édulcorée, débarrassée du sang et des fatalities les plus violentes. Aussi *Night Trap* n'est sorti que sur le Mega-CD de la Mega Drive et pas sur la console de Nintendo qui, de toute façon, n'a pas les moyens techniques de le faire tourner.

SEGA CONTRE LE RESTE DU MONDE. Sous le feu des remarques au vitriol des sénateurs qui, de leur propre aveu, censureraient bien ces titres si ça n'était pas anticonstitutionnel, White ne se dégonfle pas. Il explique que Sega s'est doté plus tôt dans l'année d'un conseil dont la mission est d'appliquer une signalétique aux jeux Mega Drive. Il avance aussi des statistiques démographiques : « *L'âge moyen du joueur de Mega-CD est presque de 22 ans. […] Le joueur moyen de Mega Drive a presque 19 ans.* » Lincoln fulmine : « *Je ne peux pas rester assis là et vous laisser convaincre que le jeu vidéo s'est transformé d'un marché d'enfants à un marché d'adultes. Ce n'est pas le cas et M. White qui est un ancien employé de Nintendo le sait tout aussi bien que moi.* » Ah oui, pardon ! Bill White a été un temps chef de la publicité chez Nintendo avant une séparation qui, dit-on, s'est très mal passée. La dramaturgie est au top. La tension atteint son point d'orgue quand White, dans une tentative de démonter le discours d'oie blanche de Nintendo, sort de sous la table un Super Scope, plaidant auprès de l'auditoire que son concurrent, également, était capable d'exploiter la violence pour quelques dollars de plus. C'est irrespirable.

TOUT EST ESRBIEN QUI FINIT ESRBIEN. L'audition touche à sa fin et les sénateurs reformulent avec insistance leurs attentes en matière d'autorégulation. Une autre séance se tiendra le 4 mars 1994. Beaucoup moins conflictuelle, elle permettra surtout aux sénateurs de constater avec une réelle satisfaction les progrès de l'industrie à cet égard. Seul léger point d'accroche ? « *Aujourd'hui, il n'y a aucune preuve qu'il y a un lien entre les jeux vidéo et les comportements agressifs chez les enfants, en tout cas aucune qu'on ait pu trouver* », explique Jack Heistand, vice-président d'Electronic Arts et représentant du conseil de signalétique nouvellement formé. Lieberman est en désaccord, invoquant encore une fois le « bon sens », mais pas de quoi entamer sa bonne humeur ce jour-là. Quant à *Night Trap*, jamais il ne pouvait espérer une telle publicité. L'obscur jeu en *full motion video* dont personne n'avait entendu parler jusque-là se retrouve en rupture de stock à travers le pays. « Night Trap *a ressuscité. Vous savez, je vendais 50 000 exemplaires par semaine après ces auditions* », se gausse Tom Zito, un des cofondateurs du studio Digital Eclipse. Plus récemment, le titre dont Lincoln soutenait mordicus que jamais on ne le verrait tourner sur un système Nintendo, a été réédité dans une version « *25th Anniversary* » en 2018. La Switch a pu en bénéficier. PEGI 12. ■

Regarder ce document des décennies plus tard permet de se rendre compte du chemin parcouru par l'industrie.

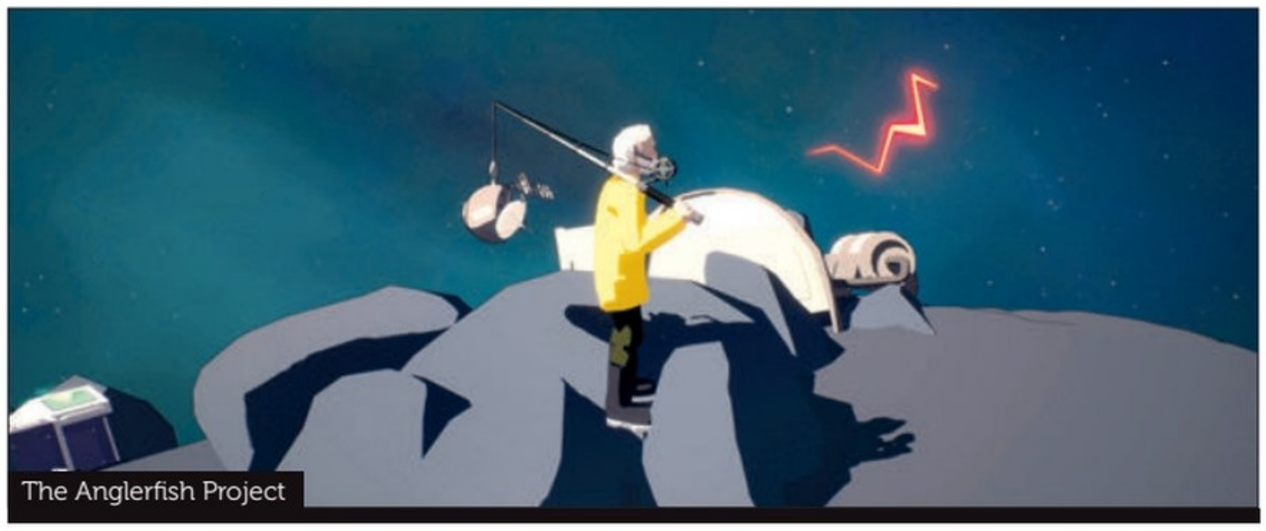
Cabinet de curiosités

Par *L.F. Sébum*

The Anglerfish Project / Dear Substance of Kin

C'EST MAGIQUE !

Le Petit Prince est-il mort piqué par le serpent ou est-il rentré sur sa planète ? À cette question qui déchire les hommes depuis quatre-vingts ans (on ne compte plus les conflits), j'ai toujours préféré la seconde réponse. Je l'imagine, devenu vieux, profitant d'un marché de l'immobilier favorable aux retraités pour s'acheter un gros bout d'astéroïde où se la couler douce. Un peu comme Pádraig, le héros de *The Anglerfish Project*.



The Anglerfish Project

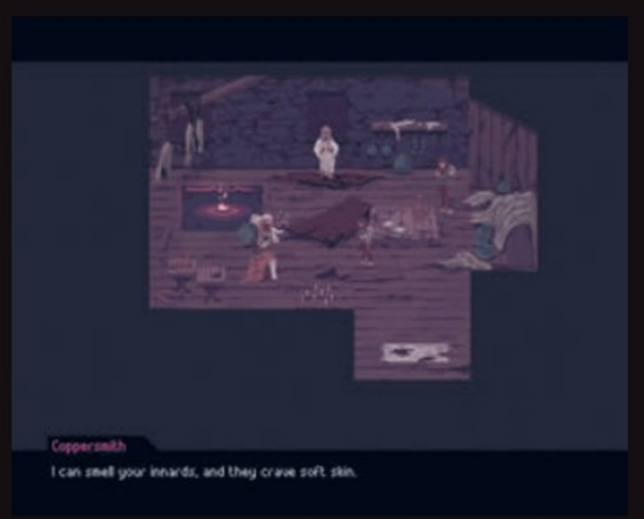
Dear Substance of Kin

Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie. Celle de Pádraig par exemple, le héros de *The Anglerfish Project*. Il paraît qu'autrefois il était pêcheur. Aujourd'hui, en tout cas, il vit seul sur un petit astéroïde, avec pour seul compagnon Paul, une sonde sphérique qui évoque vaguement les « cores » de *Portal 2*. Pour occuper sa vieillesse, Pádraig travaille pour la Fondation, dont la mission sacrée (et assez mystérieuse) est de retrouver les messages perdus dans des anomalies spatiales. Faisant fi de la logique, de la distance et des lois de la physique, Pádraig va solidement arrimer Paul à sa canne à pêche et le lancer, comme on lance une bouteille à la mer, à des milliers d'années-lumière, dans l'espoir d'entendre des messages perdus, échos solitaires d'humains oubliés. Parfois, au hasard d'un mauvais lancer, Paul sera éjecté dans le vide spatial. Pádraig n'aura alors d'autre choix que d'ordonner l'autodestruction de son seul ami, sans quoi la Fondation refusera de lui fournir une autre sonde, un autre Paul, pour continuer sa mission. Parfois aussi, à trop hameçonner l'espace-temps, il finira par le déchirer. La solitude des personnes âgées est un drame.

Un cauchemar dont on se réveille en mage. Toute magie suffisamment primitive est indiscernable de la technologie. Et même, en l'occurrence, de la boucherie. Celle du chaudronnier de *Dear Substance of Kin* qui va, de village en village, répondre aux convocations de ceux qui ont besoin de son aide. Accrochez à votre fenêtre un drap taché de sang et il viendra frapper à votre porte pour exaucer votre vœu le plus cher. Inutile de lui mentir, car il sait ce que votre cœur désire vraiment. Il connaît aussi le prix à payer : les yeux de votre femme, les viscères de votre enfant, que vous devrez lui offrir afin qu'il accomplisse l'incantation capable de vous sauver. À moins, bien sûr, que tout cela ne soit que supercherie. Que tous ces sacrifices aient été en vain. Que le chaudronnier ne soit qu'un charlatan, comme l'imposteur qui attire les foules sur la place du village. D'ailleurs, que vous accomplissiez avec soin le rituel ou que vous cliquiez n'importe où, cela ne changera rien. À moins que… ■

The Anglerfish Project

Genre : magie blanche
Développeur : Selkie Harbour (Espagne)
Site : *cpc.cx/CoucouSoso*
Prix : gratuit



Dear Substance of Kin

Genre : magie noire
Développeur : Deconstructeam (Espagne)
Site : *cpc.cx/dearsubstanceof*
Prix : gratuit

On y joue encore

PAR **ACKBOO**

Foundation

LE PLUS BEAU VILLAGE DE FRANCE

Voilà maintenant plus de quatre ans que *Foundation* est en version anticipée. « *Gneu gneu gneu, c'est un scandale, à mon époque les studios sortaient leurs jeux quand ils l'avaient terminé* », dira l'inévitable margoulin nostalgique des années 2000. Il n'a pas compris que les temps ont changé, et que *Foundation* incarne à la perfection cette nouvelle façon de produire un jeu vidéo : sortir une première version solide, puis l'améliorer à un rythme paisible en écoutant religieusement les retours des joueurs.

Genre : city-builder
Développeur / Éditeur : Polymorph Games
Plateforme dispo : Windows
Date de sortie : 1er février 2019
Langue : français
Prix : 30 €

Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'affaire depuis 2019, *Foundation* est un city-builder médiéval *low poly*, avec des couleurs joyeuses, des persos rondouillards, dans lequel on construit une petite bourgade au milieu de paysages vallonnés. La formule n'a rien de très original, puisqu'on se retrouve à construire des cabanes de cueilleurs de baies, des camps de bûcherons et des bergeries afin de fournir aux villageois les habituelles ressources qu'ils exigent. Ç'aurait pu être un énième *Banished*-like dans un marché déjà saturé, mais les développeurs ont eu une grande idée : laisser les habitants placer leurs cabanons librement et se créer leurs propres sentiers. Dans *Foundation*, le joueur se contente donc de dresser le plan général du village, avec une sorte de pinceau à zone, et tout se développe dans ces limites de manière « organique ». Du coup, il n'y a plus de rangées de maisons bien alignées, de chemin à angle droit reliant de manière optimale le centre-ville au bâtiment de production. C'est beaucoup plus bordélique, anarchique que sur les city-builders médiévaux comme *Settlement Survival* et *Farthest Frontier*, mais cela donne un look, un cachet, une personnalité fantastique à chaque village.

L'interface a été entièrement refaite et relookée.

500 villageois ! En quatre ans, *Foundation* n'a bien sûr rien perdu de tout cela, et ses développeurs ont soigneusement amélioré chaque aspect du jeu. Niveau technique d'abord, c'est un sans-faute. Même en y jouant en 4K avec tous les détails à fond sur un énorme bourg où le PC doit calculer le pathfinding de plus de 500 villageois, mon 5700X et ma 3090 se sont baladés. D'un point de vue graphique, le style *low poly* n'a bien sûr pas pris une ride. *Foundation* a aussi bénéficié de grosses améliorations sur la *Quality of Life*. L'interface, qui sentait un peu le prototype Unity en 2019, a été entièrement refaite et relookée. Elle est devenue quasi parfaite. Vous avez un système remarquable pour afficher la localisation des ressources (qui, je l'espère, sera copié par la concurrence) et tout ce qu'il faut pour optimiser les finances et la logistique en quelques clics. En bonus, un nouveau générateur permet de jouer sur des terrains beaucoup plus variés, et surtout plus « plats » (pour ceux qui, comme moi, trouvaient les cartes par défaut un peu trop vallonnées). Les développeurs ont certes abandonné quelques mécanismes prévus à l'origine, comme la dégradation des maisons, le vieillissement de la population, les maladies. Franchement, ils ont bien fait : *Foundation* ne doit pas devenir *Frostpunk* et perdre son côté joyeux, relaxant, dépaysant. Après avoir optimisé les chaînes de production pour s'assurer du bonheur éternel des villageois, le grand, l'immense plaisir du jeu reste quand même de claquer gaiement l'argent des impôts en décorant chaque mètre carré de

pelouse. Il y a désormais des tonnes de babioles esthétiques à placer, des arbres, des fontaines, des arches de fleurs, on peut vraiment passer des heures à fignoler des placettes, des petits parcs, et à regarder les villageois venir se reposer sur les bancs en profitant du paysage. L'apothéose de

L'immense plaisir du jeu : claquer gaiement l'argent des impôts en décorant chaque mètre carré de pelouse.

l'activité déco consiste à lancer de grands chantiers pour construire des bâtiments spéciaux – taverne, marché, mairie, monastère, château-fort… – avec un système de construction modulaire génial. Les développeurs ont peaufiné l'interface (qui n'était pas très claire) et rajouté des tonnes de pièces à taille variable. C'est presque du Lego, en mieux. Je vous conseille d'aller jeter un œil aux photos d'écran de la communauté Steam du jeu pour voir ce qu'il est possible de faire avec un peu de talent. Ça devrait vous exciter à mort.

Le city-builder parfait. La toute première version anticipée de *Foundation* m'avait déjà donné une bonne quarantaine d'heures de plaisir pastoral. En le réinstallant par curiosité, je pensais me refaire une « petite partie » afin de patienter en attendant la sortie de celui qui aurait dû être mon jeu de l'année. Mais la vie est pleine d'imprévus. Et je me suis donc retrouvé à écourter mes parties de *Cities : Skylines 2* pour replonger dans les délices de *Foundation*, surveiller mes stocks de planches et de fromage, admirer mes champs de houblon, mes moulins à vent, m'extasier devant mon cityscape médiéval. Avec juste ce qu'il faut de complexité, de contenu et de charme, ce jeu est en train de devenir un city-builder parfait, et vous avez sûrement besoin de ça dans votre vie. ■

Parce que mon village ne sera jamais assez beau

Vous ne trouverez pas de mods pour *Foundation* sur le *Workshop* de Steam : les développeurs ont préféré utiliser un autre système (le site mod.io), avec un menu intégré au jeu permettant une installation en un clic. J'ai zappé tout ce qui bouleverse l'aspect gestion du jeu, car je le trouve déjà très bien équilibré, mais je me suis gavé de mods esthétiques afin de donner encore plus de variété aux décors. Parmi ceux-ci, je vous conseille *Orchard* pour planter des vergers magnifiques, *House Addition V4* pour avoir des maisons plus variées, *Medieval Faire* et *Fantasy Decorations* qui rajoutent des tonnes d'objets déco, *Water Mill Set* car le jeu de base n'a pas de moulins à eau, *Windows Decoration V3* pour habiller les fenêtres et enfin *Residential Area* qui permet de faire des maisons modulaires.

PAR YAMUKASS

Quand les développeurs indépendants s'inspirent de la France

NOS RÉGIONS ONT DU TALENT

Quand on cherche de tête les jeux qui représentent la France, on peut penser à des AAA à gros budget comme *Assassin's Creed Unity*, des jeux de guerre comme *Battlefield*, ou encore des tas de jeux de course comme *Gran Turismo 4* (et même *Mario Kart Tour*, si on va par là). Et même si les développeurs français ne sont plus bercés de tant d'insouciance depuis longtemps – saleté d'indiepocalypse –, eux aussi s'inspirent parfois plus du bas de leur rue que du bout du monde. Une représentation plurielle, souvent loin des clichés, et qui touche parfois un public étonnant.

Représenter son territoire et ses spécificités locales est devenu de plus en plus récurrent, comme Ellen Replay me le souffle astucieusement dans l'oreillette, « *parfois à l'échelle d'un pays, comme on peut le voir en Indonésie ou à Taïwan avec le studio Red Candle, ou d'une région, comme les Alpes suisses de* Mundaun ». En France, la dynamique se vérifie et de plus en plus de studios mettent en valeur leur terter. Bien loin de son image d'Épinal (tour Eiffel, béret, baguette), la capitale se dévoile souvent sous un autre angle. Celui des rues qui se succèdent pour le chauffeur de taxi de *Nightcall*, celui du néo-Paris dystopique de *Remember Me*, ou encore les pavés révolutionnaires uchroniques de *Steelrising*.

PARIS LA BELLE, PARIS LA JOLIE. Le dernier titre en date du studio Spiders vous met dans la peau de l'automate Aegis en pleine Révolution française. « *On avait besoin de se réancrer dans l'Histoire, un peu comme on l'avait fait dans* Greedfall », explique Jehanne Rousseau, PDG du studio. L'équipe s'appuie alors sur un énorme travail documentaire pour créer une « étrange familiarité », équilibre entre le réel et le fantastique grâce à certains bâtiments existants ou disparus : Invalides, Palais du Luxembourg, la Bastille… « *Tout ça est parti d'une réflexion avec Cyril Tahmassebi [directeur artistique du jeu, NDLR] : quand on essaie de créer un jeu sur un lieu réel que l'on ne connaît pas, on va avoir tendance à projeter des fantasmes, à être trop schématique.* » Quand on ne peut pas s'ancrer suffisamment dans le réel, autant créer des environnements inspirés plutôt que de se fourvoyer. « *On a pu changer des proportions, des distances, pour que tout soit plus intéressant et agréable en jeu,* poursuit la créatrice. *Le fait qu'une partie de l'équipe connaisse bien la ville aide énormément à saisir ce qu'est Paris sans tomber dans la caricature, à saisir une ambiance.* » *Quid* de la réaction des joueurs ? Parmi les retours les plus fréquents, on note ceux des joueurs déplorant l'absence de mode photo. « *Le jeu a été conçu en plein Covid, il nous a sans doute aussi aidé à nous évader* », conclut Jehanne Rousseau. Le studio a été contacté par le musée des Invalides pour créer une petite capsule vidéo en lien avec la reconstitution qui en a été faite en jeu.

L'HYMNE DE NOS CAMPAGNES. D'autres développeurs chérissent plutôt la France des *territoires* (à prononcer avec l'accent du sud s'il vous plaît). Si vous connaissez peut-être le studio La Poule Noire pour son dernier jeu *To Hell With the Ugly*, adaptation d'un roman policier de Boris Vian, vous ne connaissez peut-être pas leur première pépite : *Edgar – Bokbok in Boulzac*. Dans ce jeu en 2D, vous incarnez ledit Edgar, campagnard un peu fêlé, qui vit avec sa cocotte loin de la ville. Coiffé de sa plus belle passoire, il va déjouer une machination pour sauver sa récolte de légumes : une histoire de secte, de pinard et d'explosifs. « *On avait envie de s'inspirer de tous les petits bleds d'où l'on venait* », raconte David Duriot, l'un des cofondateurs du studio : Corrèze, Saône-et-Loire, Charente-Maritime, Gard ou encore campagne bretonne. « *On voulait parler de ce qu'on connaissait et de nos expériences, notre culture, pour être sûr de ne pas se prendre les pieds dans le tapis.* » Le studio a même pensé à l'épicerie en vrac pour se moquer gentiment des néoruraux : « *En France, ça a bien rigolé et la presse semble avoir compris que ce n'était pas méchant. Ce sont nos souvenirs qu'on a mis dedans, sous une couche de débilité profonde.* » Les souvenirs, c'est aussi ce dont il est question pour le jeu en monde ouvert *Tchia*. Au cours d'un entretien donné pour le CNC, Phil Crifo, game director au sein

> ***« Un grand éditeur français nous a dit que la Bretagne, ce n'était pas très sexy, ça nous a vexés. »***
>
> – Maël Vignaux, Elseware Experience

Broken Pieces (2022)

Tchia (2023)

Night Call (2019)

Dordogne (2023)

du studio Awaceb, explique que l'héritage culturel de son équipe, dont la moitié est originaire de Nouvelle-Calédonie, était « *une force créative* ». Flore, faune, langues, musiques : Marilou Lopez-Aguilera, coordinatrice sur le projet, explique à Games Industry qu'il était inconcevable de ne pas parler de cette culture « *inconnue, magique, fantastique et vraiment riche* ». Elle espère d'ailleurs que les initiatives de ce genre se multiplieront en dépit des obstacles – à savoir le manque de financement pour les jeux originaux et la concentration des studios dans les grandes villes, notamment Paris. Inspiré du Périgord, *Dordogne* s'est démarqué avec ses paysages aquarelles et son côté madeleine de Proust. C'est dans les rues de Sarlat que s'articulent les aventures de Mimi et feu sa mamie, un retour aux sources qui fait écho à la propre vie de Cédric Babouche, artiste et réalisateur du titre. Un jeu vidéo vitrine pour la région, qui bénéficie même d'un doublage en occitan, une première. Pourtant, dans une interview pour *Le Figaro*, Babouche expliquait : « *Des personnes [en France] nous ont suggéré d'abandonner ce titre, trop kitsch à leurs yeux. Mais on a tenu bon et je crois que ça a été notre meilleure décision.* »

SUR LES PLAINES DE LA BRETAGNE ARMORICAINE. Même anecdote pour le studio Elseware Experience. « *On s'est inspiré de ce qu'on avait autour de nous, de Saint-Malo, la côte d'Émeraude, Dinan* », raconte Maël Vignaux, « homme à tout faire » du studio avec son comparse Benoît Dereau. Leur jeu, *Broken Pieces*, vous met dans la peau d'Elise, piégée dans le village de Saint-Exil, entre phénomènes paranormaux et climat post-guerre froide. Comme pour les équipes de *Steelrising*, il a fallu marcher sur un fil. « *On n'est pas vraiment des gens de l'imaginaire. Non pas qu'on manque d'imagination, mais avec un scénario et des mécaniques aussi surréelles, c'était important pour nous.* » D'autant que la Bretagne n'est pas encore surreprésentée, et pourtant : « *Un grand éditeur français nous a même dit que ce n'était pas très sexy, ça nous a vexés,* rit Maël Vignaux. *Il parlait de potentiel économique, mais ça ne nous a pas découragés.* » Pour concevoir les environnements, pas besoin de longs voyages à l'étranger ou de grosses dépenses. « *Économique et écologique ! Benoît et moi sommes de grands marcheurs, tout s'est fait assez naturellement. Quelques photos, des documents de travail et des références pour certains monuments.* » Quelques choix à opérer aussi : il a fallu faire attention à Dinan, passionnante architecturalement, mais aux points de vue médiévaux parfois très proches de ceux de la franchise *A Plague Tale*. Finalement, le studio signe avec un éditeur américain, Freedom Games. « *Certains Américains pensaient reconnaître des coins de chez eux… pourtant, sans parler de l'architecture, tous les panneaux sont en français.* » S'ils s'en sortent financièrement et préparent actuellement leur prochain titre, le studio se rend à l'évidence : le jeu a plus fonctionné aux États-Unis et en Allemagne qu'en France. « *Finalement, ça a plus été un désavantage qu'autre chose : on a pris le parti de tout traduire en français, voix comprises, ce qui est rare et coûteux pour un jeu indépendant. On a eu peu de retours sur les environnements en eux-mêmes, mais ils ont grandement participé à l'ambiance du jeu qui est souvent salué à l'étranger.* » Maël et Benoît ne sont pas refroidis pour autant : leur prochain jeu s'inspire une nouvelle fois du territoire breton. ■

Et la langue dans tout ça ?

Si Elseware Experience a hésité à traduire son titre en breton, certains n'ont pas hésité à franchir le pas de la langue régionale. Des jeux comme *Steredenn* et *Flipon*, qui ne se passent pas du tout en Bretagne mais dans l'espace, ont tous deux bénéficié d'une traduction grâce à Gwenn Meynier de l'association An Drouizig. *Dordogne* est le premier jeu entièrement traduit en occitan et *Tchia* met à l'honneur la langue drehu, jusqu'aux voix castées sur l'île. Certains projets sont plus confidentiels comme *Krab an Lò-la* (« Le crabe en or ») qui se situe dans l'univers des contes créoles. C'est pendant le confinement que Samy D'Alexis s'est lancé dans la conception de ce jeu entièrement en créole jouable gratuitement en ligne ou sur Android.

Edgar - Bokbok in Boulzac (2020)

Steelrising (2022)

Krab an Lò-la (2021)

PAR KOCOBÉ

Dans le monde étrange des *creepypastas Super Mario 64*

DU LORE ENTRE LES MAINS

Qu'est-ce qu'on ne ferait pas par ennui ! Comment vous occupiez-vous, coincé à la maison, en 2020 ? Vous faisiez votre propre pain ? Vous vous êtes mis à l'accordéon pour le plus grand bonheur de vos voisins ? Vous avez enfin écrit ce futur prix Renaudot que vous vous étiez juré de pondre un jour ? Eh bien, sachez que dans les tréfonds d'Internet, alors qu'une bonne partie de la planète était confinée, de nombreux adeptes de *Super Mario 64* se sont mis à inventer les conspirations les plus glauques quant à son mystérieux développement.

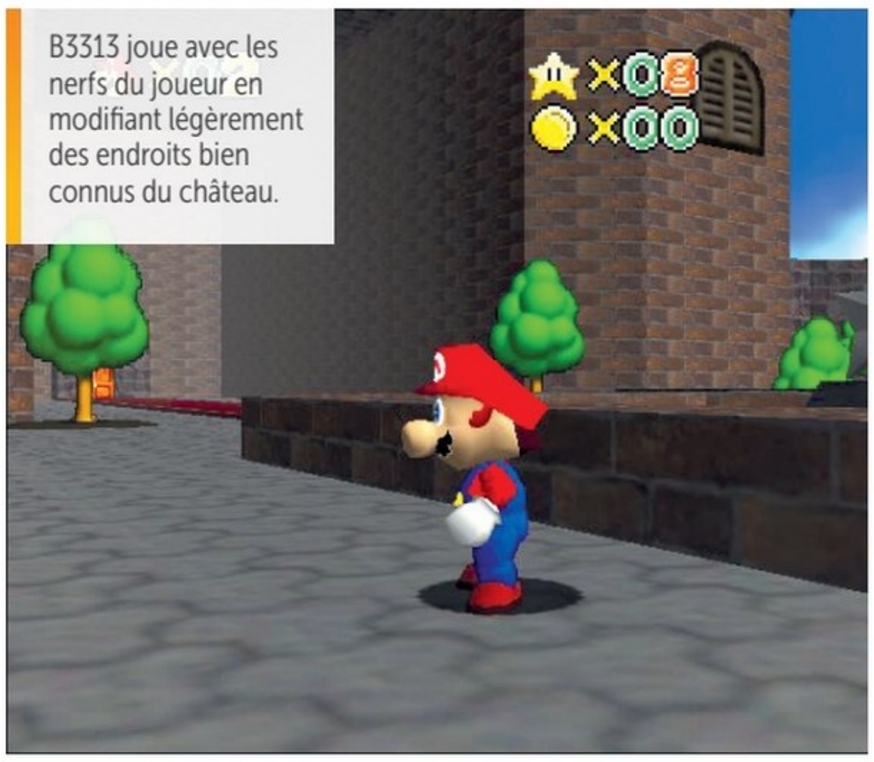
Tout commence en novembre 2019, quand un utilisateur du forum anonyme 4chan publie une image étrange dans la section dédiée au jeu vidéo. L'habitué de *Super Mario 64* reconnaît sans mal le couloir menant au niveau de l'Affreux bassin, avec son mur d'eau caractéristique. Cependant, il ne reconnaît pas le visage inquiétant et disproportionné de Wario qui semble émerger de l'onde. Comme le veut la tradition des hoaxes, la capture est de mauvaise qualité, vraisemblablement la photographie d'un écran. Le cliché est pourtant réel et provient d'une présentation tenue en 1996, durant l'E3. Sur le salon, Nintendo projette une tête de Wario doublée par Charles Martinet sur une vidéo qui diffuse des extraits de *Super Mario 64*, lequel devait sortir cette année-là. Néanmoins, sur 4chan, ce sont les explications bien plus dramatiques qui surnagent quant à ce qui est désormais désigné comme « l'apparition de Wario ». Selon l'une des interprétations les plus populaires, il s'agit d'une manifestation « *des désirs d'un subconscient collectif. […] Ceux qui l'ont croisée durant leur partie n'arrivent même pas à décrire à quoi elle ressemble, car ils souffrent d'une perte de mémoire, voire de symptômes rappelant une attaque cérébrale* ». Si ce phénomène devient l'un des concepts phare de « l'iceberg » (comprendre le compendium de légendes urbaines qui entourent une œuvre) de *Super Mario 64*, elle sera vite rejointe par l'idée plus générale que le titre est hanté par une intelligence artificielle qui modifie à la volée les textures, les niveaux ou bien les musiques en fonction de qui tiendrait la manette.

INSPIREZ, CONSPIREZ. Nintendo aurait implémenté cette technologie dans *Super Mario 64* autour de 1995. Constatant que les playtesteurs rapportaient des éléments visuellement choquants et des différences drastiques dans les expériences de jeu, le constructeur aurait alors pris la décision de retirer l'IA, sans y parvenir complètement. Des bribes de ses effets demeureraient dans la version commerciale, provoquant nombre d'anomalies perturbantes. L'entreprise aurait bien sûr essayé d'étouffer l'affaire. En mai 2020, un utilisateur de 4chan résume cette charmante mascarade en une formule devenue célèbre : « *Every copy of Super Mario 64 is personalized* » (« Chaque exemplaire de *Super Mario 64* est personnalisé »). Pour ajouter de l'eau au moulin du frisson, une vidéo bien réelle. Elle date de 1995 et nous sommes alors en plein Shoshinkai, un de ces salons organisés chaque année au Japon par Nintendo, qui deviendront les célèbres Space World deux ans plus tard.

Souvent accompagnées d'avertissements relatifs à la dangerosité du sujet, les vidéos de gameplay commencent à pulluler sur YouTube.

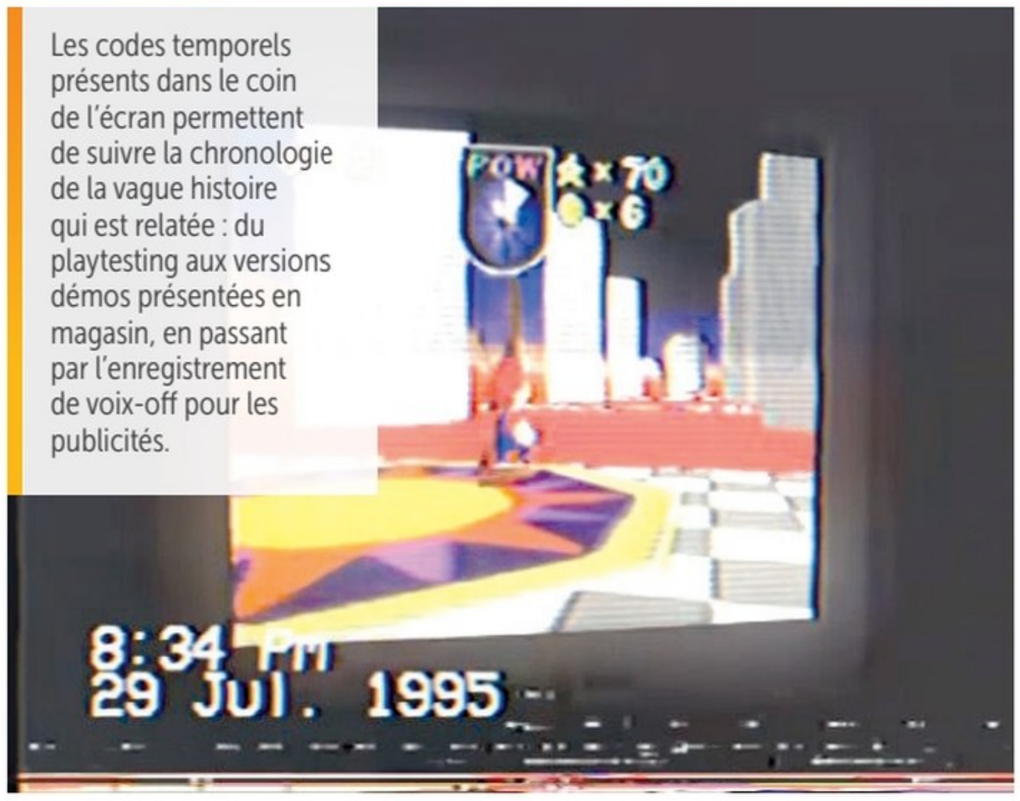
Pour la première fois, le constructeur présente un prototype jouable de *Super Mario 64*. Une équipe de télévision allemande sur les lieux de l'événement obtient une très courte interview avec un Shigeru Miyamoto qui donne tout ce qu'il a pour articuler une pensée cohérente dans un anglais excessivement peu assuré. La phrase suivante sort, certainement très éloignée de ce qu'il voulait réellement dire : « *Le jeu lui-même change en permanence quand le joueur joue.* » Mais surtout, de tous les titres à même d'emballer l'imagination des internautes, pourquoi un tel engouement sur *Super Mario 64* ? À l'origine, il s'agissait de résoudre une forme d'effet Mandela. Les souvenirs du jeu avaient tendance à différer d'une personne à l'autre. Or, plutôt que de partir du principe que, peut-être, la mémoire des gens sur des événements qui datent d'il y a plus

B3313 joue avec les nerfs du joueur en modifiant légèrement des endroits bien connus du château.

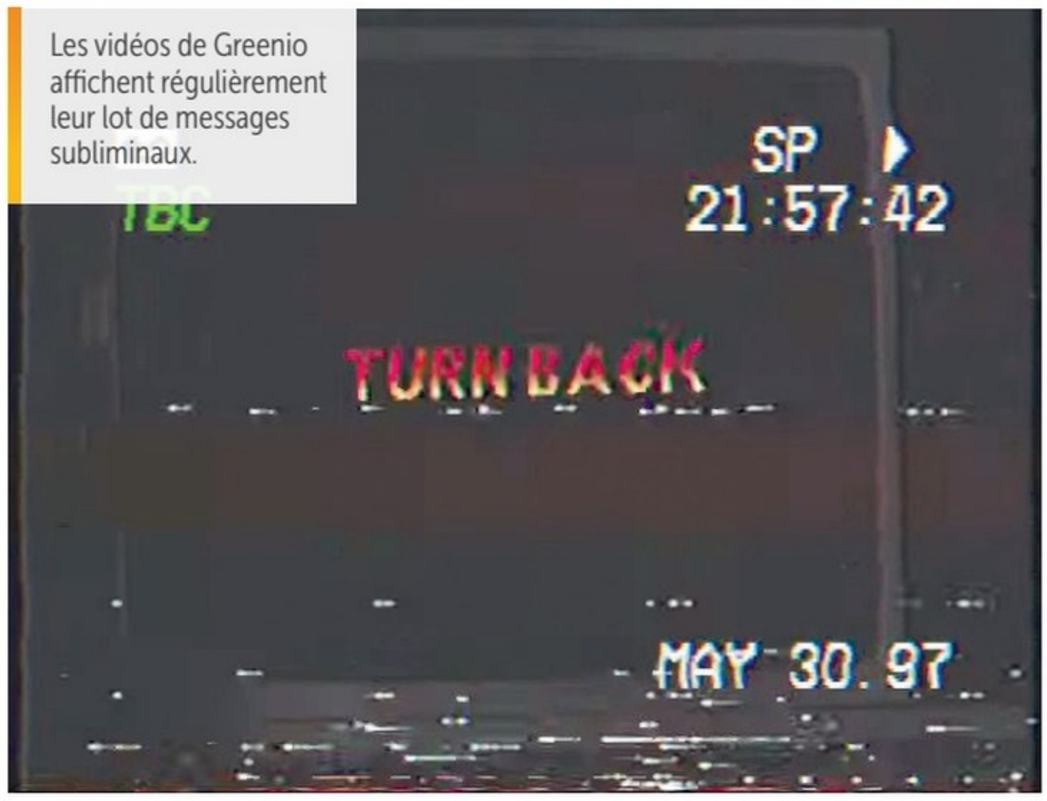


Après sa première évocation sur 4chan, quelques artistes (comme ici Emneisium) se sont amusés à réinterpréter « l'apparition de Wario » de manière effrayante ou parodique.

Les codes temporels présents dans le coin de l'écran permettent de suivre la chronologie de la vague histoire qui est relatée : du playtesting aux versions démos présentées en magasin, en passant par l'enregistrement de voix-off pour les publicités.



Les vidéos de Greenio affichent régulièrement leur lot de messages subliminaux.



de 20 ans n'est pas infaillible, on préfère s'amuser à imaginer les manigances d'une intelligence artificielle. « *C'est un jeu en 3D primitive, beaucoup de géométrie et de modèles sont vagues,* analyse Ven, *créateur de MIPS Hole, un des principaux Wikis spécialisés sur le sujet. Les traductions imprécises et les guides stratégiques avaient tendance à inventer plein de trucs flous. Je pense que ça a inspiré les gens à imaginer des choses dérangeantes.* »

RENCONTRE DU TROISIÈME PROTOTYPE. Au pinacle du délire, on relate la légende du prototype dit « du 29 juillet 1995 » (*1995/07/29 build*). On déterre les faux documents, les courriels suspects et les informations douteuses en *off* afin de justifier les soupçons quant à son existence. Souvent accompagnées d'avertissements relatifs à la dangerosité du sujet (« *DO NOT RESEARCH* »), les vidéos de gameplay commencent également à pulluler sur YouTube. Tout est fait pour simuler l'authenticité des métrages que l'on prétend d'époque. Les textures et les sprites sont provisoires. La voix de Charles Martinet est absente et substituée par une autre, suraiguë. Mario ne possède pas encore son triple saut, au profit d'un bond tourbillon. L'intérieur du château est quant à lui bien plus étriqué. Une version finalement très proche de celle présentée au Shoshinkai. Dans ce domaine, Greenio (qui n'a malheureusement pas souhaité s'exprimer) a certainement frappé le plus fort. Dès juin 2020, elle s'affaire à publier toute une série intitulée *Super Mario 64 : CLASSIFIED* dans laquelle des extraits de jeu sans contexte côtoient des séances de débogage commentées, de fausses séquences télévisuelles avec réclames d'époque ou encore des sessions d'enregistrements de voix-off pour la promotion du titre.

Lors de l'E3 2016, Nintendo projette une tête de Wario animée des images de *Super Mario 64*. Un cliché qui lancera une grande vague de légendes urbaines entre 2019 et 2020.

Si le pic d'enthousiasme est passé, cet univers parallèle reste désormais ancré dans l'imaginaire des fans.

L'ANALOGIQUE IMPLACABLE. Dans la pure tradition de l'horreur analogique (cousine du *found footage*), ce sont tous les codes de la VHS qui sont appliqués : le caméscope qui filme l'écran cathodique est vissé sur son trépied, des artefacts liés à la détérioration de la bande sont présents et un code temporel typique apparaît dans le coin. Bien sûr, les anomalies en jeu finissent par s'accumuler, avec son lot de glitchs lugubres, des dialogues implorant l'utilisateur d'éteindre la console, voire des entités sombres qui pourchassent Mario. « *Ces vidéos d'horreur analogique ont réellement rendu l'aspect glauque de* Super Mario 64 *plus digeste pour les nouveaux venus* », estime Ven. Que ce soit sur les réseaux sociaux, Reddit ou Discord, on discute d'un lore horrifique commun, que l'on construit un paragraphe après l'autre. « *En 2020, j'ai créé MIPS Hole après avoir découvert toute cette mythologie,* poursuit Ven. *J'ai vraiment aimé écrire de cette façon et je me suis dit que ça pouvait être utile de le chroniquer ainsi.* » À l'instar d'autres univers participatifs en ligne comme *The Backrooms* ou *Fondation SCP*, les contributions sont surveillées et une méthodologie éditoriale est observée. Aussi, ceux qui avaient lancé le mouvement sur 4chan ne voient pas d'un très bon œil la surdocumentation d'une histoire qu'ils préféraient modeler à l'image d'une fausse rumeur.

UN VÉRITABLE EFFET DE MOD. Si le pic d'enthousiasme est passé, cet univers parallèle reste désormais ancré dans l'imaginaire des fans. « *J'étais à fond dedans. Il y avait beaucoup de vidéos disponibles, mais rien de jouable pour transformer cette expérience en réalité* », me raconte ChrisRLillo, un musicien chilien de 26 ans versé dans les arcanes du ROM hacking de *Super Mario 64*. En octobre 2020, il commence à travailler sur *B3313*, certainement le hack le plus ambitieux jamais créé sur ce titre. Au programme, des éléments tout droit venus des prototypes, un château dont l'emplacement des salles évolue en permanence ou encore d'insidieux changements qui font douter le joueur de sa lucidité. « *Une de mes motivations premières était le contenu de Greenio pour qui j'ai beaucoup d'admiration. Elle a beaucoup contribué, en apportant notamment un grand nombre de ressources pour le hack* », détaille ChrisRLillo. En avril 2023, pour des raisons de santé, et bien que toujours aux commandes du projet, ChrisRLillo se dégage du code et refile le bébé à une équipe constituée au fil du temps. Le développement de *B3313* continue ainsi encore aujourd'hui, avec la mise à jour la plus récente qui date d'août 2023. Il aurait été en effet dommage de ne pas poursuivre ce qui représente l'aboutissement d'une mythologie : un imaginaire devenu presque aussi culte que le jeu sur lequel il est fondé. ■

449

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS

À VENIR

64 INDIKA

66 THE ALTERS

68 LITTLE NIGHTMARES 3

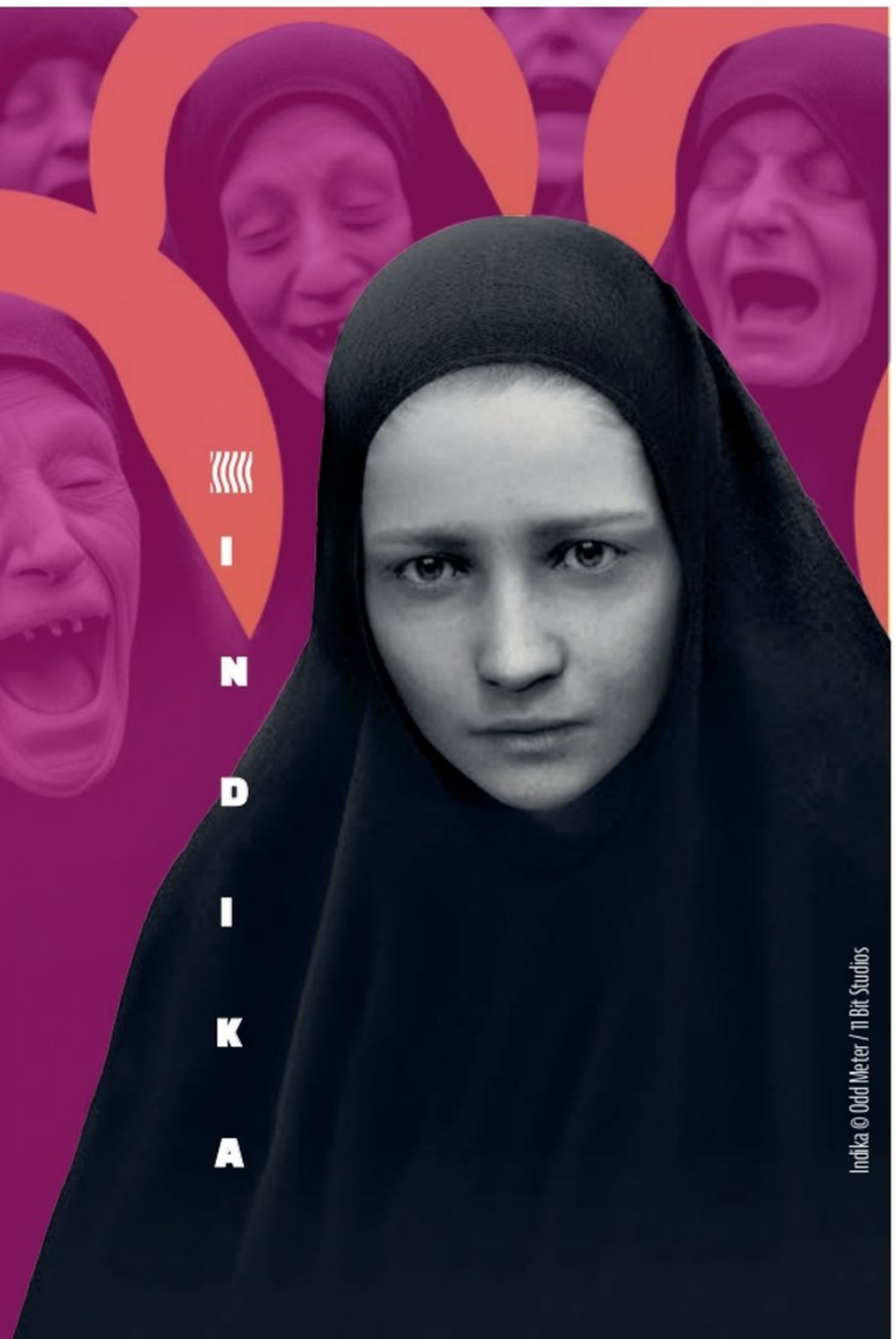
69 ANVIL EMPIRES

EN CHANTIER

Vos rédacteurs se penchent sur des jeux vendus en cours de développement

70 FORGIVE ME FATHER 2

70 PROJET WARLOCK



À VENIR

GENRE : *NARRATIF, PUZZLE, ART ET ESSAI*
DÉVELOPPEUR : *ODD METER (KAZAKHSTAN, RUSSIE)*
ÉDITEUR : *11 BIT STUDIOS*
PLATEFORMES : *WINDOWS, XBOX SERIES, PS5*
DATE DE SORTIE : *2024*

INDIKA

POUR QUI NONNE LE GLAS ?

PAR ***PERCO***

Chez *Canard PC*, nous aimons la galéjade et le rire. Comment, dès lors, ne pas être intrigués par un jeu qui lorgne vers la classification « art et essai », permet d'incarner une nonne dans une Russie alternative du XIXe siècle et se qualifie lui-même de fastidieux, le tout par des développeurs russes en colère contre ce que le régime fait d'un pays qu'ils ont dû fuir ?

En annonçant *INDIKA*, avec une curieuse bande-annonce, Odd Meter et 11 bit studios savaient pertinemment ce qu'ils faisaient. Parler de religion, du poids de l'Orthodoxie et de son Église dans la culture russe était déjà un chemin d'épines, y adjoindre une seconde vidéo dans laquelle Dmitry Svetlow, le directeur d'Odd Meter, explique qu'elle est une racine de « *l'infantilisme politique* » de ses compatriotes, c'était ouvrir les portes de l'enfer.

En slave dans le contexte. Ça n'a pas manqué. Les commentaires et réactions de Russes y voyant une traîtrise ou d'Ukrainiens se scandalisant de cette mise en avant, nous renvoient à la complexité qu'évoquait Ivan Le Fou autour de la sortie d'*Atomic Heart* (voir nº 441). C'est pourtant l'autre extrémité du spectre ici, et là où Mundfish « *[…] se limite à déclarer être* "une organisation pro-paix opposée à la violence contre les personnes" *et renvoie aux questions :* "Nous ne commentons pas la politique ou la religion" », Odd Metter parle de guerre inutile et folle déclenchée par des criminels, de propagande et des conséquences de l'obéissance et la patience, érigées comme vertus centrales par l'Église. Presque tous les membres du studio se sont d'ailleurs réfugiés au Kazakhstan, pour terminer *INDIKA*. C'est le nom d'une jeune nonne fuyant son monastère – et une étrange créature –, qui découvre le monde autour du cloître, avec le diable pour compagnon de voyage. De ce que l'on en sait, ce ne seront qu'énigmes et puzzles saupoudrés de plateforme, à la troisième personne. Une balade narrative dans des environnements moroses, donc photoréalistes[1], passés sous une moulinette fantasmagorique. Un jeu d'horreur qui n'en sera pas vraiment un, dans une ambiance glaciale et lourde ? Ah vous allez me faire regretter d'avoir déjà réservé mes vacances à Cancún !

Il était une foi. L'intérêt pourtant, n'est vraisemblablement pas là. Voir un développeur insister autant sur une histoire ennuyeuse et l'absence de rythme, raconter çà et là qu'il sera plus verbeux que captivant, forcément, cela met la puce à l'oreille. Soit il s'agit de psychologie inversée de comptoir, soit c'est un choix délibéré pour mettre autre chose en avant. Cet « autre chose », c'est une forme de récit plus proche de Dostoïevski et Boulgakov que de Oui-Oui, et un fond sur le questionnement, voire la perte, de la foi. Bref, être plus russes que jamais, pour avoir un discours profond qui, je cite : « *remet en question les normes sociétales au-delà du simple divertissement* ». Aïe, c'est là que j'ai peur. C'est pourtant, si l'on oublie cette pompeuse rédaction de communiqué de presse, une ambition intéressante, et le partenariat avec 11 bit, qui promet de laisser une totale liberté au projet, est plutôt un point rassurant. Les Polonais sont parmi les rares

Voir un développeur insister autant sur une histoire ennuyeuse et l'absence de rythme, cela met la puce à l'oreille.

à avoir su parler avec talent de la guerre, du renoncement ou de la souffrance, et si les créateurs de *This War of Mine* et *Frostpunk* me disent : « *Tu devrais jeter un œil à ça* », j'ai envie de les écouter. Il y a, en tout cas, une cohérence entre leurs sujets passés et l'envie d'éditer un jeu indépendant qui promet une réflexion poussée sur ce que ses auteurs voient comme une racine de ces thèmes dans leur culture.

Heureux les simples d'esprit. Mais le morceau semble un peu gros, et on nous a déjà fait le coup trop souvent. Des jeux « matures », qui ne cherchent pas à divertir, qui se veulent une expérience artistique à la frontière du jeu et du film, nous en avons vu passer plus que de raison. Certains s'en sortent brillamment, la plupart finissent en pet de souris. On ne doute pas un instant que Dmitry Svetlow et son équipe aient une analyse personnelle et viscérale sur la question de la foi et des valeurs de l'Église Orthodoxe. Qu'ils aient la capacité de le retranscrire via le jeu vidéo, c'est une autre histoire. Faire différemment, se dire qu'être un petit studio est ce qui permet de défricher des approches et des thèmes que les autres occultent est méritant, mais, comme on dit : « C'est chaud ! » Alors oui, j'ai très envie de voir si quelqu'un peut parler intelligemment de la « *repentance constante, qui en devient de la haine de soi-même* », de remise en question de l'obéissance et l'humilité comme valeurs culturelles, mais je reste prudent. La bande-annonce d'*INDIKA* se conclut ainsi : « *Demandez, et vous serez déçus.* » On demande, on demande.

1. Le studio revendique plus de 10 ans d'expérience dans des activités 3D et VR d'architecture.

The Alters

ON REFLET LE MATCH

Parfois, je pense au Perco qui aurait pris d'autres routes. Celui qui aurait fait les bons choix aux moments importants de la vie. Celui qui n'a pas acheté l'intégrale de Cindy Sander. Deux fois.

The Alters est un jeu d'exploration-survie, de développement et de gestion de base, avec des ouvriers spécialisés, sur une planète inhospitalière. On se crashe et on s'adapte avec les ressources locales, comme en Picardie. Si j'étais en agence de pub, je griffonnerais sur un coin de table : « Death Stranding *rencontre* Fallout Shelter ! », avant de facturer 5 000 € de frais de créativité et de reprendre du homard. C'est le genre de pitch qui me fait vaguement lever un sourcil, avant de me dire : « *Tiens j'ai pas relancé* Don't Starve *depuis longtemps* », et de me rendormir. Avec *The Alters*, mon sourcil est resté levé.

Clones tristes. Car les Polonais de 11 bit studios sont, eux, de vrais créatifs. Après avoir repensé les méthodes de DRH (« *Un bon équipier est un équipier qui revient vivant* »), puis proposé l'uchronie rêvée de Jeff Bezos (« *Les enfants ? Au charbon !* »), ils ont encore eu une bonne idée pour imaginer le marché du travail 2.0. Jan, l'ouvrier paumé sur un astre dont le soleil se rapproche et finira par tout irradier, ne peut et ne sait pas tout faire. Il va donc se recruter lui-même, plusieurs fois. « *Ouais, le clonage, je connais. Mon patron au Castorama de Bagnolet faisait ça* », objectez-vous. Oui, mais non, car la machine à cloner dont Jan dispose est particulière. Elle ne le copie-colle pas, elle crée d'autres versions de lui-même, qui auraient fait d'autres choix de vie et acquis des savoir-faire dont il ne dispose pas. Un Jan qui a tout plaqué pour apprendre la bourrée auvergnate n'est sans doute pas la meilleure idée de départ, mais un Jan mineur de fond capable de trouver des brouettes de Rapidium – la ressource locale qui alimente la machine –, ça semble pas mal.

Introspection du travail. Chaque version va elle-même progresser, apprendre encore et « tout seul, mais ensemble », chercher à ne pas mourir et à repartir vers la Terre. Jan le moustachu cuisine, tandis que Jan le binoclard fait progresser la science pour que Jan la pince à bec ait de meilleurs outils et que Jan 1.0 se concentre sur les tâches importantes[1]. Le studio promet une grande variété et l'impossibilité de tout faire en une seule partie. Là où l'on attend 11 bit au tournant, c'est sur une autre promesse : ces versions sont de vrais individus, avec une personnalité, des besoins, des valises. Des êtres sensibles forgés par leurs histoires (sauf « Jan l'agent immobilier », qui est juste un sale con). Discuter avec le moi qui n'a pas divorcé avant d'appeler mon ex-femme ? Décider si Jan le mineur peut continuer à se shooter aux opioïdes ou forcer son sevrage ? Si l'écriture est au rendez-vous, voilà qui peut être formidable. Allez, je lève même l'autre sourcil.

1. Regarder « Les Anges sur Pluton », en slip sur le canapé.

GENRE : *SURVIE, EXPLORATION, GESTION DE BASE, BILAN*
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : *11 BIT STUDIOS (POLOGNE)*
PLATEFORMES : *WINDOWS, XBOX SERIES, PS5*
DATE DE SORTIE : *2024*

PAR PERCO

CANARDPC TV

Votre semaine en vidéo*

En live sur Twitch
et en replay sur YouTube

Lundi

Lundi Let's Play / 12:00
La découverte de jeux
tranquilles avec Izual

Twitch délires / 19:00
Scroll News / 20:00
L'actualité du jeu vidéo
avec L-F. Sébum

Mardi

Let's Bicyclette ! / 14:00
Du vélo dans Paris (ou ailleurs),
avec DenisDenis

Mercredi

L'émission de Canard PC / 20:00
Les débats de la rédaction
(un mercredi sur deux)

Vendredi

Le pavé numérique / 11:00
La revue de presse tech et numérique,
avec Ivan Le Fou (en LIVE uniquement)

Dimanche

Le Tribunal des Bureaux / 20:30
Délibération bureaulogique en direct
avec ackboo

Et beaucoup d'autres programmes
en fonction de l'actualité :
Let's Play, conférences,
interviews, etc.

* Horaires et périodicité pouvant varier en fonction des différentes manifestations atmosphériques et de la rotation de la Terre.

Suivez-nous pour être informés :

canardpc · CanardPCMag · @canardpcredac · canardpcmagazine

Little Nightmares 3

CAUCHEMAR EN USINE

Je suis encore traumatisée par *Little Nightmares 2*, sorti il y a deux ans, qui mettait notamment en scène une institutrice au cou télescopique capable de vous engloutir en une fraction de seconde. La bonne nouvelle, c'est que pour ce troisième épisode prévu pour 2024, j'aurai au moins quelqu'un pour me tenir la main et me chuchoter des mots rassurants.

Pour la toute première fois, il sera possible de faire le jeu en coopération avec un ami en ligne, ou seul avec un compagnon IA (même si je doute que ce dernier puisse vous tenir la main et vous chuchoter des mots rassurants). L'autre grande nouveauté, c'est qu'il n'est plus développé par les Suédois de Tarsier Studios, qui viennent de passer le flambeau à Supermassive Games à la suite de leur acquisition par le groupe Embracer. C'est à la fois une bonne et une mauvaise nouvelle, parce que ces derniers sont capables de faire de très chouettes slashers interactifs (*Until Dawn*, *The Quarry*), mais aussi de produire des titres médiocres que tout le monde a préféré oublier (*The Inpatient*, *Hidden Agenda*).

Nulle-part ailleurs. La première vidéo de gameplay révèle les deux personnages que l'on peut incarner, Low et Alone (je ne vois vraiment pas qui serait susceptible de donner des prénoms pareils, à part des parents qui souhaiteraient à leur progéniture de connaître l'échec scolaire dès la maternelle), alors qu'ils viennent d'atterrir dans un désert en proie à une tempête de sable. Comme dans les épisodes précédents, la narration se fait sans le moindre dialogue, et le joueur est placé à hauteur d'enfant dans un monde effroyable aux créatures plus affreuses les unes que les autres, où tous les éléments du décor paraîtront vertigineux. Le monde en question s'appelle le Nulle-part, et contient à peu près toutes vos peurs enfantines (les images laissent aussi présager des zones diverses, comme une fête foraine et une usine désaffectée). Après quelques minutes d'énigmes plus ou moins classiques de l'école Playdead, on croise la route d'un ennemi baptisé Bébé Monstrueux (encore une fois, qui aurait pu s'épanouir avec un prénom pareil), face auquel nos personnages doivent avancer en toute discrétion pour ne pas se faire attraper. Chacun a une arme qui lui est propre : Low possède un arc et des flèches, tandis qu'Alone dispose d'une clé à molette. De ces premières images, je retiens que les environnements sont toujours aussi beaux, la mise en scène toujours aussi travaillée, l'ambiance toujours aussi oppressante – mais aussi que Supermassive Games ne démérite pas en comparaison avec Tarsier Studios lorsqu'il est question d'imaginer des créatures traumatisantes.

GENRE : *PLATEFORME*
DÉVELOPPEUR : *SUPERMASSIVE GAMES*
ÉDITEUR : *BANDAI NAMCO*
PLATEFORMES : *WINDOWS, PS4/5, XBOX ONE/SERIES, SWITCH*
DATE DE SORTIE : *2024*

PAR ***ELLEN REPLAY***

Anvil Empires

INSOLITE : UN MMO QUI DONNE ENVIE

Il y a des produits dont l'origine doit toujours inciter à la méfiance quant à leur fiabilité. Par exemple, les voitures fabriquées en Angleterre, les trottinettes électriques made in China, les sous-marins nucléaires russes. Et là, désolé, je vais vous parler d'un MMO développé par un studio indé d'à peine vingt employés.

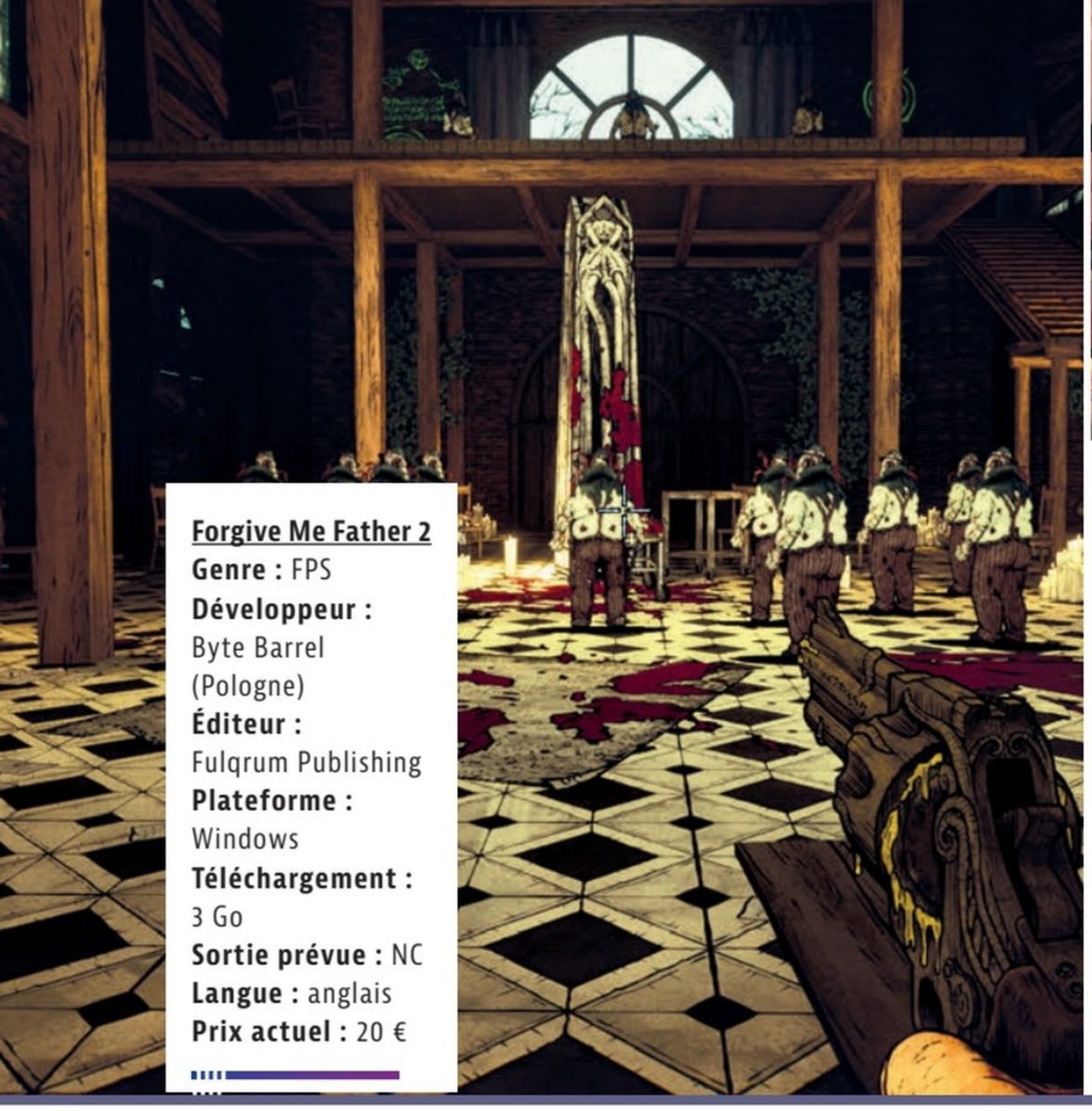
Non mais attendez. *Anvil Empires* n'est pas programmé par les habituels clampins qui viennent juste de monter leur start-up gaming et leur page Kickstarter. Derrière ce MMO très ambitieux se trouvent les Canadiens de Siege Camp, un studio qui a déjà une vraie street cred' dans ce domaine puisqu'ils ont fait *Foxhole*. Sorti en 2017, cet ovni qu'on pourrait qualifier d'*Arma 3* en vue de dessus, avec un monde persistant dans lequel des milliers de joueurs s'affrontent sur des batailles 14-18, s'est vendu à des centaines de milliers d'exemplaires. Et il est toujours avidement pratiqué.

Banished, le MMO. Pour leur nouveau jeu, les Canadiens comptent faire à peu près la même chose, en version médiévale, et avec un paquet d'améliorations. La grande nouveauté est qu'*Anvil Empires* lorgnera du côté des city builders, puisque les joueurs se regrouperont dans des villages qu'ils construiront de leurs propres mains. Là, ils produiront des ressources (matière première, agriculture, chasse, élevage de bétail…) qui serviront à alimenter une chaîne logistique courant jusqu'aux forteresses, elles aussi bâties à la sueur de nos fronts. Ces forteresses serviront de point de départ aux campagnes militaires permettant de conquérir les territoires du camp adverse. Pour les batailles, on retrouvera le style *Foxhole* : des armées de joueurs plus ou moins bien organisés qui se taperont les uns sur les autres en vue de dessus. Les photos d'écran, issues d'un alpha test privé, montrent des joueurs alignés en formation comme à la parade – à voir en pratique si tout le monde sera aussi discipliné.

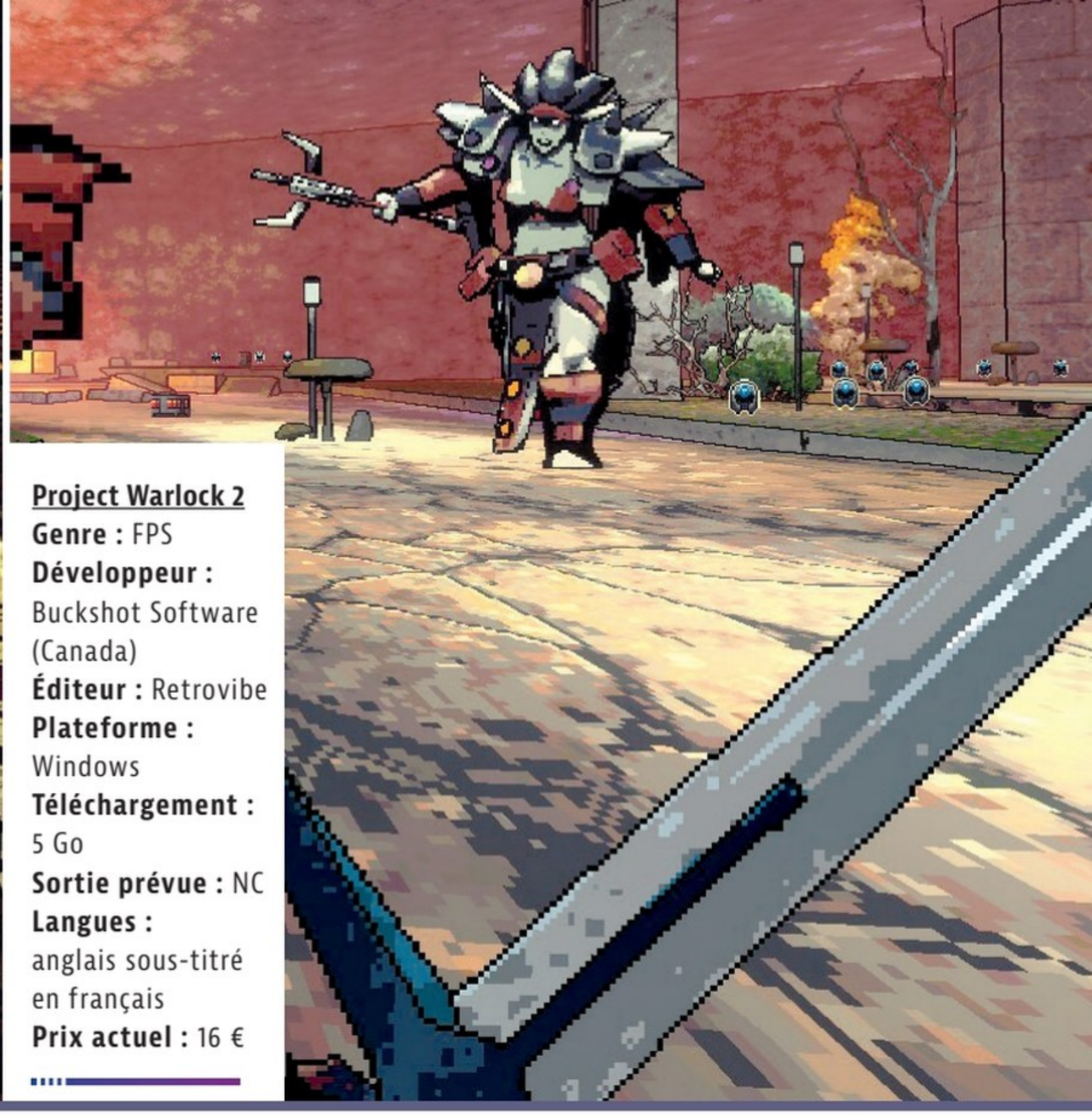
Avec un moteur maison. Il faut avouer que tout cela est raisonnablement excitant. On retrouve dans *Anvil Empires* un peu de *Total War* – notamment lors des phases de siège où l'on prendra d'assaut les remparts grâce à des échelles –, sauf que chaque soldat, chaque cavalier, chaque archer sera humain. Le successeur de *Foxhole* fait aussi penser à une version massivement multijoueur du très attendu *Manor Lords* (dont la sortie vient d'ailleurs d'être annoncée pour avril 2024). Reste à voir ce que donnera le nouveau moteur propriétaire du studio (ils abandonnent l'Unreal Engine utilisé sur *Foxhole* au profit d'un truc maison, le R2 Engine), mais s'il y a un jeu qui peut me faire replonger dans l'enfer du MMO, c'est bien celui-là.

GENRE : *MMO*
DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : *SIEGE CAMP (CANADA)*
PLATEFORME : *WINDOWS*
DATE DE SORTIE : *NC*

PAR ***ACKBOO***



Forgive Me Father 2
Genre : FPS
Développeur : Byte Barrel (Pologne)
Éditeur : Fulqrum Publishing
Plateforme : Windows
Téléchargement : 3 Go
Sortie prévue : NC
Langue : anglais
Prix actuel : 20 €



Project Warlock 2
Genre : FPS
Développeur : Buckshot Software (Canada)
Éditeur : Retrovibe
Plateforme : Windows
Téléchargement : 5 Go
Sortie prévue : NC
Langues : anglais sous-titré en français
Prix actuel : 16 €

Le retour des baby doomers

Forgive Me Father 2 / Project Warlock 2

PAR **L.F. SÉBUM**

« *Quand la vague retombe, ceux qu'elle portait retombent avec elle* », écrivait déjà cinq siècles avant notre ère Confucius de Nice, le célèbre surfeur-philosophe. Et aujourd'hui, alors que la mode des fast-FPS inaugurée par *Dusk* et *Doom 2016* est retombée mais que commencent à débarquer les suites de ces néo-boomer shooters, se pose la grande question : les shooters rétros sont-ils eux-mêmes devenus rétros ?

Dans la grande masse des FPS *old school* qui s'est abattue sur nos villes avec la violence d'une tempête tropicale autour de l'année 2020, *Forgive Me Father* compte parmi les rares à s'être distingués. Il avait pour lui un gameplay plus posé que celui, frénétique, de ses concurrents et un style graphique *comic book* aux faux airs de *Darkest Dungeon* qui, à défaut d'être irréprochable, avait au moins le mérite de le différencier de la masse de machins *low poly* crados qui s'enchaînaient à chaque conférence Realms Deep. Sans surprise, *Forgive Me Father 2* ne s'éloigne pas beaucoup de la formule inaugurée par l'original. Ni visuellement, comme vous vous en êtes sans doute déjà rendu compte à la vue de l'illustration, ni au niveau de son gameplay. Si ce dernier est légèrement plus rapide, il reste solide sur ses fondamentaux, avec des ennemis assez peu lestes qui se contentent de balancer des rafales de bouboules sur le joueur et des armes rangées par catégories, qu'on upgrade chacune progressivement au fil du jeu (le revolver peut devenir un pistolet plus rapide, etc). Si le fond ne change pas, la forme a été solidement nettoyée. Chaque frame du jeu est digne d'une planche de *comic book* et cette upgrade graphique suffit, à elle seule, à ringardiser le premier épisode.

Retour de bâton de sorcier. Approche radicalement opposée pour la suite d'un autre grand nom du rétro-shooter, *Project Warlock 2* de Buckshot Software, qui conserve ses vieilles *sprites* pixellisées mais rompt avec ce qui faisait l'originalité du premier épisode : son level design façon *Wolfenstein 3D*, avec des murs à 90°. Tels les peintres de la Renaissance réalisant d'un coup que les choses qui sont loin sont plus petites, *Project Warlock 2* a découvert les subtilités de la géométrie et nous offre maintenant des niveaux très « quakeux » et irréguliers. Est-ce une bonne chose ? Moui et non. Si la plupart des gens semblent apprécier *Warlock 2* (et qui suis-je pour risquer de contredire l'opinion majoritaire, en cette période où les esprits sont si échauffés ?), il n'en reste pas moins que la perte d'une des seules originalités de la licence donne l'impression de ne plus jouer qu'à un FPS parmi d'autres. Comme quoi, parfois, au moment de créer une suite, mieux vaut ripoliner le vieux pot plutôt que de changer la recette de la soupe.

En l'état :

Suites de deux des grands noms du revival du boomer shooter, *Forgive Me Father 2* et *Project Warlock 2* ont choisi deux stratégies opposées : faire la même chose en plus joli ou changer radicalement de formule. Avantage, pour l'instant, à *Forgive Me Father*, dont la beauté renvoie le premier épisode au rang de brouillon.

C'EST PAS DU JEU

HARDWARE

ALAN WAKE 2 : REMEDY REMET LE PC À SA PLACE

p. 72

CONFIGS DE CANARD

p. 74

DOWNLOAD

p. 76

AU COIN DU JEU

p. 78

CANARD DÉ
CAT IN THE BOX

p. 80

CANARD PEINARD

p. 82

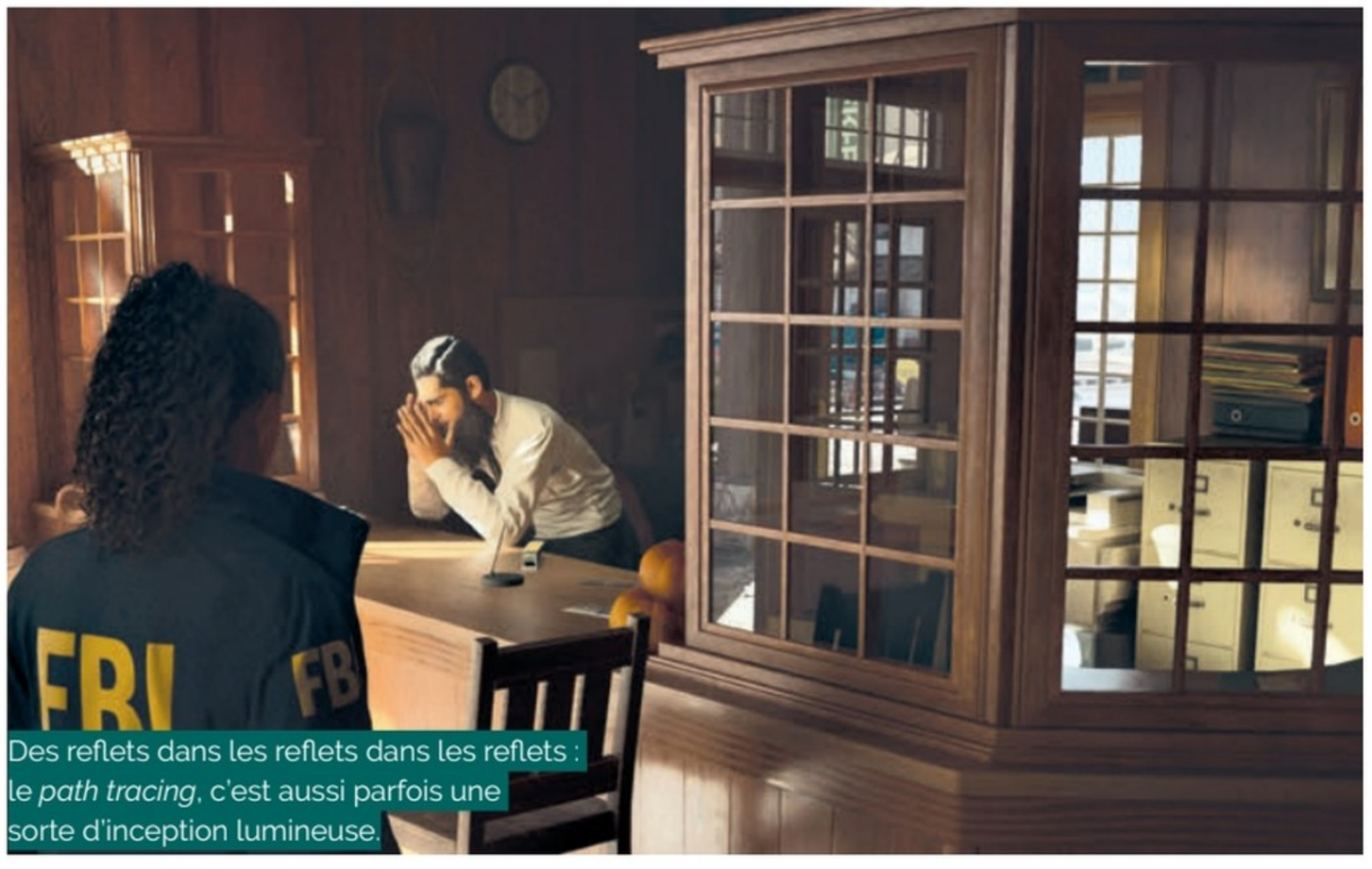
TOUTES LES USINES SONT BELLES,
QUAND ON A ASSEZ JOUÉ À SATISFACTORY.

© Embark Studios

ALAN WAKE 2 : REMEDY REMET LE PC À SA PLACE

PAR **FUROLITH**

Au sein d'une année compliquée d'un point de vue technique pour le jeu sur PC (avec notre salut républicain à *The Last of Us Part I*, *Star Wars Jedi Survivor*, *Starfield*…), *Alan Wake 2* est une anomalie. Pas seulement parce que c'est un AAA qui a réussi à sortir dans un état de finition très convenable, mais surtout parce que c'est un représentant d'une espèce devenue extrêmement rare : celle des jeux qui osent pousser plus loin que jamais les limites de la technologie, et (re)font du PC la plateforme avant-gardiste qu'elle a jadis été. Il est là, notre *Crysis* des temps modernes.



Des reflets dans les reflets dans les reflets : le *path tracing*, c'est aussi parfois une sorte d'inception lumineuse.

Chez Remedy, on n'est pas du genre à prendre peur devant la nouveauté technologique. Parce que le studio finlandais est une pure émanation de la *demoscene* nordique du début des années 1990, dont il a conservé l'esprit, il se fait toujours un plaisir à être parmi les premiers volontaires pour adopter toute innovation graphique qu'on aura bien voulu mettre à sa disposition. En 2019, *Control* avait été, notamment, parmi les tout premiers jeux montrant au monde à quoi le *ray tracing* en temps réel pouvait vraiment servir (pas comme les quelques titres sortis dans les mois précédents, qui en faisaient un usage anecdotique). Pas de ralentissement en vue avec *Alan Wake 2*, qui pousse tous les potards encore bien plus loin. En arrière-boutique, ce sont les mêmes forces qui sont à l'œuvre. D'une part, le moteur de développement maison Northlight – car Remedy est l'un des tout derniers studios indépendants au monde à faire encore confiance à ses technologies propriétaires (même CD Projekt Red a récemment capitulé, et annoncé que tous ses projets post-*Cyberpunk 2077* déménageront sur Unreal Engine 5). Et aussi, un inévitable partenariat rapproché avec Nvidia, qui voit bien dans un studio de ce genre un parfait ambassadeur pour les fonctionnalités exclusives de ses cartes graphiques. Et voici donc qu'*Alan Wake 2* est, après ce même *Cyberpunk 2077*, le deuxième « gros » jeu au monde à proposer un mode de rendu en *path tracing* (comme du *ray tracing*, mais avec des rayons lumineux tracés sur plusieurs rebonds à travers la scène), et surtout la prise en charge de la *ray reconstruction*, nouveauté du DLSS 3.5, pour le débruitage des effets RT.

LE CHAMPION DE LA LUMIÈRE.

Je me dispense d'entrer ici dans les détails du fonctionnement de tout cela, ne serait-ce que par manque de place (je m'étalerai en revanche goulûment sur le sujet dans le numéro 59 de *Canard PC Hardware*, pour ceux que ça intéresse). Mais ce qu'il faut en retenir, c'est le résultat, à savoir une gestion de la lumière d'une précision ahurissante. Il faut certes admettre que l'impact du *path tracing* n'est pas aussi spectaculaire ici que dans *Cyberpunk 2077*, simplement parce qu'*Alan Wake 2* est un jeu en environnement restreint aux lumières prédéterminées, et que l'éclairage ambiant, lorsqu'il n'est pas ray-tracé, est assurée par des lumières précalculées faisant presque parfaitement illusion. Il fait en revanche des miracles sur les ombres et les reflets, d'un naturel confondant. Alors bien sûr, tout ça se réserve à une petite élite en mesure de se procurer les derniers joujous de riche de Nvidia, du genre RTX 4070 au strict minimum – côté AMD ou Intel, passez votre chemin : aucun GPU n'est assez rapide dans l'accélération matérielle du traçage de rayon pour tenir debout face aux exigences faramineuses du mode *path tracing*. Qu'importe, car *Alan Wake 2* n'a pas besoin de ça pour être magnifique. On l'a déjà dit, ses éclairages fixes précalculés font déjà beaucoup pour restituer l'ambiance délicieusement épaisse et oppressante du jeu. À côté de ça, les reflets et quelques effets de lumière ponctuels se permettent même de mettre en œuvre une solution de *ray-tracing* logicielle, basée sur une représentation simplifiée de la géométrie de la scène utilisant des fonctions distance signées (parce que je sais que vous adorez les gros mots). Le résultat est moins précis évidemment, mais tout de même très efficace. La solution est

En *path tracing*, les ombres soulignent absolument toutes les irrégularités de la roche de façon parfaitement naturelle. En *ray tracing* « simple », le rendu est sensiblement plus plat.

Sans *ray tracing*, des petits défauts visuels apparaissent (ici, le bruit sur la table au premier plan), mais le jeu reste magnifique.

La géométrie d'une scène en forêt, riche d'une myriade de détails, telle qu'elle est vue par le système de *mesh shading* du moteur Northlight.

Illustrations © Remedy Entertainment

très similaire à ce que fait le système Lumen de l'Unreal Engine 5 – mais l'exploit de Remedy est d'avoir su, avec sa propre technologie interne, être le premier à l'employer dans un jeu AAA de cette envergure.

ILLUSION D'OPTI'. Bien sûr, la question qui se pose derrière est celle de l'optimisation. En un sens, l'optimisation, c'est précisément la raison d'être d'un système comme celui-ci, dont le but est d'approcher les caractéristiques d'une image dessinée en « vrai » *ray tracing*, mais sans exiger des unités de calcul dédiées ni surcharger les ressources du GPU. C'est aussi la raison pour laquelle le moteur Northlight fait désormais un usage très large du *mesh shading* – c'est-à-dire la capacité qu'ont les processeurs graphiques modernes à synthétiser eux-mêmes la géométrie de la scène. L'intérêt de la manœuvre est que le GPU est capable de réaliser cette synthèse non seulement de façon extrêmement rapide, mais aussi extrêmement précise. Dans le cas d'*Alan Wake 2*, la technologie est utilisée afin de déterminer au triangle près les polygones visibles à chaque image (ce que l'on appelle dans le jargon le *culling*), afin qu'aucune ressource ne soit gaspillée à traiter un élément de géométrie caché ou en dehors du champ de la caméra. C'est bien grâce à cela que le jeu peut se permettre d'afficher une quantité de détails impressionnante, même dans ses réglages graphiques les plus bas, en particulier dans les scènes en forêt. C'est d'ailleurs bien là que l'on va trouver la morale de l'histoire : jouer en low, ce n'est pas grave, surtout à un jeu comme celui-ci, qui dans ses réglages les plus bas a déjà plus d'arguments que bien des jeux dans leurs paramètres tout-à-fond. Cela veut aussi dire, hélas, que les configurations les plus vieillissantes sont exclues de la fête – en particulier, il est nécessaire de posséder au minimum une carte graphique RTX 20 chez Nvidia, ou RX 6000 chez AMD, parce que les générations précédentes ne prennent justement pas en charge le *mesh shading*. C'est hélas ça, le prix de l'avant-gardisme. ■

GARAGE Configs de Canard

Du nouveau dans nos Configs de Canard ! Après une longue période passée à vous proposer des machines aux prix fluctuants, sous l'excuse de la haute volatilité du marché des composants (excuse qui ne tient pourtant plus vraiment depuis début 2023, il faut l'admettre), nous avons choisi de revenir à une façon de faire plus classique, avec des budgets fixes : nous vous proposerons désormais tous les mois une machine à moins de 1000 €, une autre à 1500 € et une dernière beaucoup plus flamboyante.

LA PLUS POLYVALENTE

CANHARD 2023.4

1 500 €
environ

La CanHard est une config' pensée pour donner des performances déjà très confortables, sans dépasser la barre des 1 500 €. Nous avons choisi une plateforme Intel pour les performances remarquablement équilibrées du Core i5 13600KF, aussi bien dans les jeux qu'en applicatif, pour un tarif très correct (le plus récent 14600K est à peine plus cher, mais ne fait strictement rien de mieux côté performances). S'agissant de la carte graphique, la récente Radeon RX 7800 XT permet de jouer à tous les jeux modernes dans des conditions très correctes en 1440p, et même d'aller parfois taquiner l'Ultra HD. Attention toutefois à rester sage dans l'activation des effets en *ray tracing* ; si ces derniers sont importants pour vous, mieux vaut dépenser un peu plus pour une RTX 4070. Pour le reste, c'est du très classique : un SSD de 2 To pour être large, et 16 Go de RAM en DDR4 – passer à de la DDR5 nous obligerait à des sacrifices contreproductifs sur les autres composants.

Processeur Intel Core i5 13600KF – ***330 €***
Ventirad Thermalright Peerless Assassin 120 SE – ***40 €***
Carte mère Intel B660 DDR4 – ***130 €***
RAM DDR4 2 × 16 Go 3 200 MHz – ***90 €***
Carte graphique AMD Radeon RX 7800 XT – ***580 €***
SSD SSD M.2 PCIe 4.0, 2 To – ***120 €***
Alimentation Corsair RM650 80 Plus Gold – ***100 €***
Boîtier Lian Li Lancool 215 – ***95 €***

LA PLUS ÉCONOMIQUE

DUCKY 2023.4

900 €
environ

Côté Ducky, l'objectif est de jouer en 1080p à 60 images/s pour moins de 1 000 €. Pour le CPU, la plateforme Intel de 12e génération offre le meilleur compromis à l'heure actuelle, avec le Core i5 12400F ; le 13400F est trop cher pour un gain de performances trop maigre. La carte mère est le point sur lequel il est le plus difficile de faire des économies ces temps-ci. La plateforme B660 reste la mieux placée : les cartes à base de H610, moins chères, n'ont que deux emplacements pour la RAM, ce qui réduit l'évolutivité. Côté GPU, la RTX 4060 est la référence la plus pérenne actuellement en entrée de gamme, avec son accélération du *ray tracing* correcte, et surtout sa compatibilité DLSS 3. Si les effets RT vous indiffèrent, envisagez la Radeon RX 7600 pour une trentaine d'euros de moins. Nous vous conseillons enfin de ne pas rogner sur la mémoire et le stockage, avec 16 Go de DDR4 et 1 To en NVMe pour être à l'aise.

Processeur Intel Core i5 12400F – ***170 €***
Ventirad Thermalright Peerless Assassin 120 SE – ***40 €***
Carte mère Intel B660M DDR4 – ***120 €***
RAM 2 × 8 Go DDR4-3 200 MHz – ***45 €***
Carte graphique Nvidia GeForce RTX 4060 – ***330 €***
SSD M.2 NVMe 1 To – ***50 €***
Alimentation Corsair RM650 80 Plus Gold – ***100 €***
Boîtier Antec P7 Silent – ***85 €***

LA PLUS LUXUEUSE

DUCK NUKEM 2023.4

2 300 €
environ

La Duck Nukem vise le luxe : du jeu à haute définition, avec des réglages graphiques très élevés dans les jeux modernes, sans sacrifier bien sûr les performances. Pour le CPU, le Ryzen 7 7800X3D d'AMD s'impose comme une évidence, avec ses performances en jeu inégalées. On l'associe à un AIO Arctic Liquid Freezer II en 360 mm, qui saura le mettre dans les meilleures conditions thermiques pour donner son maximum. La carte mère à choisir est une B650, mais vous pouvez opter pour une X670 pour une connectique et des fonctionnalités encore plus foisonnantes. Côté carte graphique, la RTX 4070 Ti offre des performances de pointe, soutenues par l'arsenal de technologies propriétaires de Nvidia : la génération de trames et la reconstruction de rayon du DLSS 3.5 vous permettront de goûter dans d'excellentes conditions aux derniers jeux proposant un mode *ray tracing* « intégral » – nommément *Cyberpunk 2077* et *Alan Wake 2*.

Processeur AMD Ryzen 7 7800X3D – ***430 €***
Ventirad Arctic Liquid Freezer II 360 – ***110 €***
Carte mère AMD B650 – ***230 €***
RAM 2 × 16 Go DDR5-6000 MHz – ***150 €***
Carte graphique Nvidia RTX 4070 Ti – ***950 €***
SSD M.2 NVMe 2 To – ***110 €***
Alimentation Corsair RM850x 80 Plus Gold – ***160 €***
Boîtier NZXT H7 Flow – ***135 €***

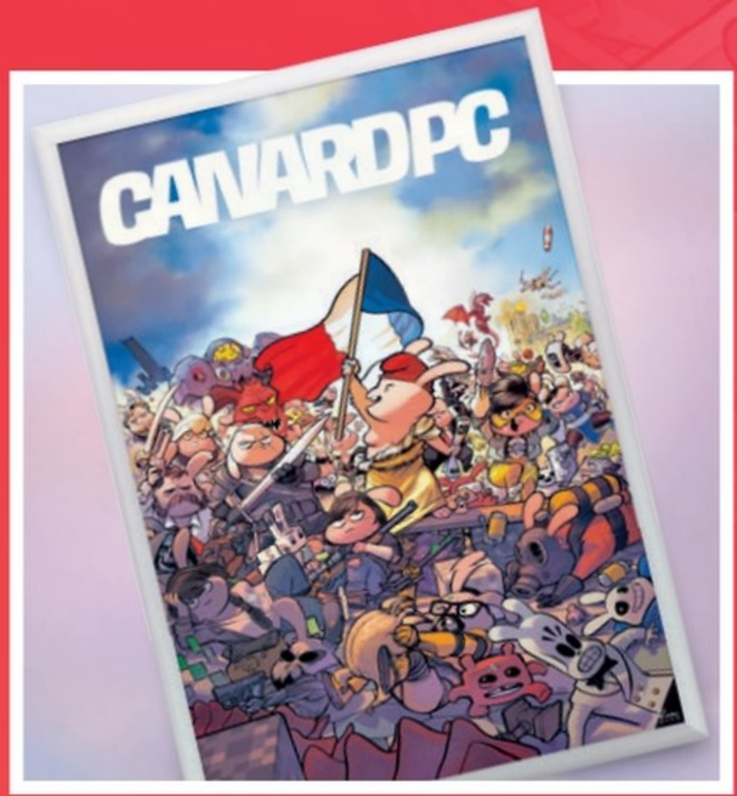
POUR NOËL, PENSEZ À NOTRE ANNIVERSAIRE !

(enfin, vous comprenez quoi : pour vos cadeaux de Noël, pensez à nos goodies collector des 20 ans de Canard PC)

tous les goodies Canard PC sur CANARDPC.MYSPREADSHOP.FR

NOUVEAU

En ce moment : affiche, T-shirt, hoodie, tapis de souris et mugs des 20 ans de Canard PC



Commande online sur : CANARDPC.MYSPREADSHOP.FR

DOWNLOAD

PAR @ACKBOO

AUTOHOTKEY :
LE REDRESSEUR DE JEU VIDÉO

REPRENEZ LE CONTRÔLE DE VOS TOUCHES

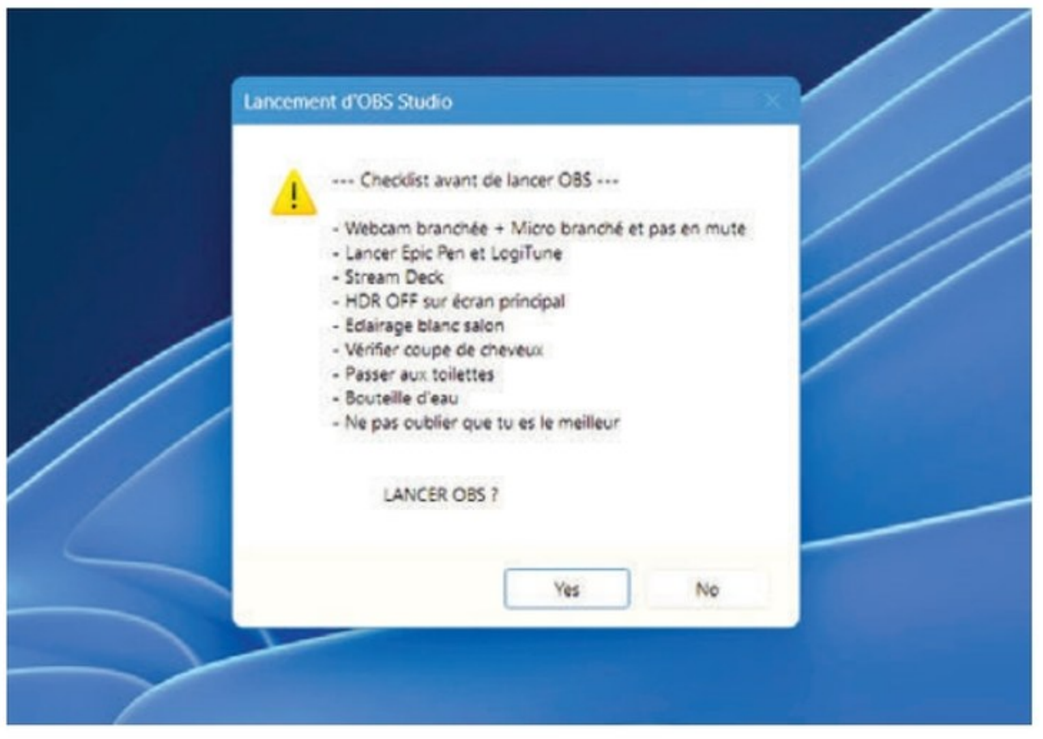
Cela fait quinze ans que je me dis que je dois écrire ce papier. Un papier important, qui dénonce courageusement les dérives de certains développeurs, tout en y apportant une solution imparable et définitive. Aujourd'hui, je suis prêt. Je vais vous expliquer pourquoi vous devez installer et utiliser *AutoHotkey*.

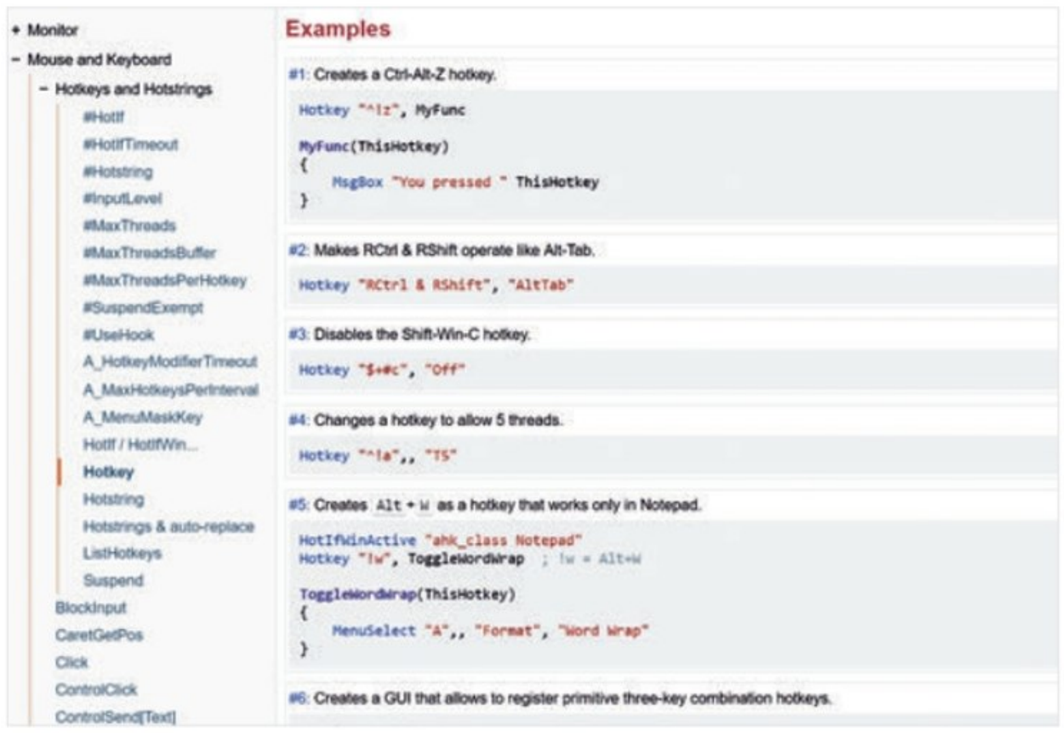
Mon histoire commence un soir de l'année 2005. Je découvre un jeu : *Hearts of Iron 2* de Paradox, et je suis immédiatement captivé. Mais quelque chose me dérange. Dans ce wargame, où l'on passe son temps à accélérer, ralentir ou stopper le défilement du temps, les raccourcis claviers sont mal fichus. Qu'importe, me dis-je, je vais configurer tout ça dans les options. Et c'est l'accident. Le jeu n'a pas de menu de gestion des touches. Les raccourcis sont *hardcodés*, comme disent les programmeurs, il n'y a pas moyen d'y toucher. Alors, je me résigne à souffrir, fulminant en mon for intérieur qu'un développeur puisse être aussi malintentionné. Deux ans plus tard, en 2007, sort *Europa Universalis III*, du même Paradox. Là encore, le jeu est fantastique. Là encore, les raccourcis clavier, même s'ils sont un peu plus pratiques (c'est notamment là que sera introduite la pause par barre d'espace, qui est par la suite devenue un standard), ne me conviennent toujours pas. Je veux pouvoir faire une pause avec l'un des deux boutons inutilisés sur la tranche de ma souris. Ça m'obsède, ça m'enrage, alors je cherche une solution et, après quelques heures sur Google, je trouve enfin celui qui deviendra l'un de mes plus fidèles compagnons informatiques, *AutoHotkey*.

Un de mes plus fidèles compagnons informatiques.

ET TOUT DEVIENT POSSIBLE. *AutoHotkey* est… une horreur. Une pourriture. Un langage de scripting à la syntaxe immonde, que je suis toujours incapable de maîtriser après des années d'utilisation. À côté, le C++ ressemble à une poésie de Baudelaire. Mais il est incroyablement puissant. Vous pouvez quasiment tout faire avec *AutoHotkey* : depuis un simple remapping de touches, comme on va le voir, jusqu'à des macros complexes ou des utilitaires entiers, si vous êtes masochiste. Après deux bonnes heures à m'arracher les cheveux pour comprendre les bases de ce langage, j'ai donc pu configurer tout ce que je voulais sur *Europa Universalis III*. Depuis, je ne compte plus les fois où *AutoHotkey* m'a permis d'améliorer mon confort de jeu. Je l'ai bricolé sur l'intégralité des titres Paradox (*Crusader Kings 3*, *Victoria 3*, etc.), sur *Transport Fever 2*, *Soviet Republic*, *Oxygen Not Included*, *Cyberpunk 2077*, *Flight Simulator*, *DCS*, *Falcon BMS*. Je m'en sers aussi pour cacher ma barre des tâches Windows, automatiser le lancement simultané de plusieurs programmes, effectuer certaines actions lorsque je streame sur Twitch et relancer l'Explorer.exe de Windows 11 quand il bugue. Pour tout vous dire, si ce soft gratuit devient payant, je lâcherai 20 euros sans sourciller. Laissez-moi donc vous présenter les bases de cet utilitaire qui, j'en suis sûr, vous rendra de nombreux services. ■

Je ne compte plus les fois où AutoHotkey m'a permis d'améliorer mon confort de jeu.





LA SYNTAXE D'*AUTOHOTKEY* EST ABJECTE, MAIS PAS DE PANIQUE : SA DOCUMENTATION, BOURRÉE D'EXEMPLES PRATIQUES, PERMET DE S'Y RETROUVER SANS DEVENIR À MOITIÉ FOU.

DE *VICTORIA 3* À DCS EN PASSANT PAR *OXYGEN NOT INCLUDED* ET *TRANSPORT FEVER 2*, *AUTOHOTKEY* REND D'INESTIMABLES SERVICES SUR LES JEUX AUX RACCOURCIS CLAVIER MAL FICHUS.

AutoHotkey en cinq minutes (ou cinq heures)

Voici trois exemples simples qui devraient vous permettre de saisir toute la puissance d'*AutoHotkey* sans trop de difficultés.

Cas numéro 1 : vous voulez reconfigurer des touches dans un jeu

```
;Ne s'appliquera que sur la fenêtre titrée "Victoria 3"
#IfWinActive Victoria 3
;Bouton de la tranche pour stopper le temps
XButton1::Space
;Bouton + molette pour accélérer/décélérer
XButton1 & WheelUp::x
XButton1 & WheelDown::y
return
```

Un script basique pour contrôler la vitesse de défilement du temps dans *Victoria 3* sans toucher le clavier. Vous pouvez l'adapter à n'importe quel jeu et reconfigurer ainsi toutes les touches codées « en dur ». Le nom complet des touches, des boutons de souris et de joystick se trouvent dans la documentation d'*AutoHotkey*.

Cas numéro 2 : vous avez besoin d'une petite macro

```
^a::
{
Send {b}
Sleep 100
MouseMove 1000,800
MouseClick, left
}
```

Si je fais Ctrl-A (le ^ est le modificateur Ctrl), le script simulera un appui sur la touche B, fera une pause de 100 millisecondes, puis déplacera le curseur de la souris aux coordonnées 1000, 800 de l'écran et fera un clic gauche. Ce genre de script pourrait tout à fait s'utiliser pour tricher dans des jeux en ligne. Mais comme vous êtes un adulte responsable, et pas un adolescent en échec scolaire, merci de garder votre dignité.

Cas numéro 3 : vous voulez lancer des utilitaires dédiés à un jeu

```
Run "C:\Pilot2ATC\Pilot2ATC.exe"
Run "C:\Navigraph\Navigraph Charts.exe"
Run "C:\Flight Simulator\FlightSim.exe"
WinWaitClose Flight Simulator
WinClose Navigraph Charts
WinClose Pilot2ATC_x64
ExitApp
```

Ça, c'est un pur orgasme de p0W3r Us3R. En double-cliquant sur ce script, je lance simultanément deux utilitaires (*Pilot2ATC* et *Navigraph Charts*) avec *Flight Simulator*. Puis le script se met en pause jusqu'à ce que je quitte *Flight Simulator*. Il ferme alors automatiquement les deux utilitaires et se désactive. J'ai économisé pas moins de quatre double clics. Ma vie est optimisée à 3 000 %. Notez que le titre des fenêtres se trouve avec l'utilitaire *Windows Spy*, fourni avec *AutoHotkey*.

Bonus : vous voulez un rappel avant de lancer un jeu

```
MsgBox, 49, Attention , Le volant est-il bien branché ?
IfMsgBox Ok
{
Run "C:\Games\Vroumvroum.exe"
ExitApp
}
else ExitApp
```

À utiliser à la place du raccourci du jeu, ce petit script affiche simplement une boîte de dialogue pour éviter certaines étourderies (ici : oublier de brancher un volant avant de lancer un jeu de bagnole qui ne supporte pas le *hot plug*). Le bouton OK lance le jeu, le bouton Annuler désactive le script.
Pour le reste, je vous renvoie vers l'excellente page du tutoriel officiel pour débutant, en vous souhaitant bien du courage.

LA PRESSE INDÉPENDANTE DE JEU VIDÉO CHERCHE À RENAÎTRE

Par **Ivan Le Fou**

Il y a 20 ans, l'équipe de *Canard PC* quittait le magazine *Joystick* alors qu'il était racheté par des gens qu'elle n'aimait pas pour fonder un magazine indépendant. On a observé en 2023 le même phénomène avec plusieurs sites web.

L'industrie du jeu vidéo n'a pas, aujourd'hui, la presse spécialisée qu'elle mériterait : une presse aussi riche, puissante et variée que l'est cette industrie qui dépasse celle du cinéma et a défini un nouveau média à la popularité mondiale. La presse web, jadis trublion indé bousculant l'*establishment* de la presse papier, s'est progressivement retrouvée sous la coupe de groupes online occupés à chasser le clic de façon industrielle, à grands coups de SEO et de tendances Google. Comme chez les éditeurs de magazine avant eux, les « gens de presse » ont été remplacés par de purs profils marketing chargés de vendre leur produit non pas aux lecteurs, mais aux annonceurs, mission qui nécessite des journalistes dociles, c'est-à-dire le moins de journalisme possible. Devenus sans caractère pour plaire aux annonceurs, ils sont aussi sans protection lorsque ces derniers migrent vers d'autres supports encore plus malléables. C'est dans de telles conditions qu'apparaissent des tentatives courageuses, à l'étranger comme en France, pour recréer de nouveaux médias indépendants portés par des journalistes écœurés ou victimes de coupes budgétaires (l'un n'excluant pas l'autre). À rebours du web gratuit, tous ou presque entendent désormais créer des médias payants, financés par leur public.

Le second souffle de l'évadé. Le 6 novembre 2023, fâchés du licenciement express de leur rédacteur en chef Nick Calandra, plusieurs journalistes du média américain *The Escapist* (né en 2005 sous la forme d'un hebdomadaire numérique en PDF et qui a accueilli au cours de son histoire plusieurs plumes importantes de la presse jeux vidéo anglophone comme Jim Rossignol, Kieron Gillen, « MovieBob » Chipman…) ont démissionné immédiatement. Ils ont annoncé dans la foulée la création d'un nouveau média indépendant appelé *Second Wind*, avec le projet assumé de continuer ce qu'ils réalisaient pour *The Escapist*, mais à leur compte. Ben « Yahtzee » Croshaw, le très populaire auteur des vidéos « Zero Punctuation », fait partie des rebelles, mais faute de posséder les droits de ce titre il lancera une série de critiques vidéo intitulées « Fully Ramblomatic ». L'équipe de Second Wind a immédiatement ouvert une collecte extrêmement suivie sur le site de financement participatif Patreon et compte lancer en décembre une campagne Kickstarter pour assurer sa première année d'activité, qui doit se composer d'un ensemble de chroniques écrites, de podcasts et de vidéos.

QUATRE ANCIENS JOURNALISTES DE KOTAKU LANCENT AFTERMATH.SITE, UN MÉDIA JEUX VIDÉO OLD SCHOOL.

Kotaku et conséquences. Depuis 2019, les départs de journalistes sont très nombreux au sein de G/O Media, éditeur américain formé après le rachat des sites Gizmodo, Kotaku, Deadspin, The Onion, Quartz, etc. C'est notamment le cas de l'équipe entière de Deadspin en 2019 et de nombreux journalistes de Kotaku au fil des ans (les plus célèbres étant Jason Schreier et Cecilia d'Anastasio). Quatre d'entre eux (Nathan Grayson, Gita Jackson, Riley MacLeod et Luke Plunkett) ont annoncé, le 7 novembre 2023, le lancement du site *Aftermath.site*. Chez eux, pas de financement participatif mais un modèle plus classique, vieille école même, reposant essentiellement sur le contenu écrit, dont l'accès sera conditionné à un abonnement mensuel (7 $ par mois). Il y a quelques mois, en juin 2023, une autre publication était née : Remap, créée par d'anciens journalistes de Waypoint, la défunte « verticale » jeux vidéo du groupe Vice. Eux avaient eu la chance de ne pas devoir partir de zéro puisqu'ils avaient pu récupérer les abonnés payants de Waypoint.

En France, les orphelins de Gamekult.com. La migration des journalistes de jeux vidéo hors des gros sites web à la recherche de liberté éditoriale et de culture d'entreprise moins hostile n'est bien sûr

■ *Origami*, un nouveau média jeu vidéo avec d'ex-rédacteurs de *Gamekult*.

pas l'apanage des États-Unis. Fin 2022, la vente du site historique Gamekult.com au groupe Reworld Media, bien connu pour son amour du journalisme, a déclenché immédiatement une vague de départs ressemblant à un véritable exode éditorial. L'équipe responsable de l'émission « *Gaijin Dash* » (Nicolas Verlet, Daniel Andreyev et Grégoire Hellot) a aussitôt relancé en janvier 2023 (et avec grand succès sur Patreon) une émission mensuelle pour en perpétuer l'esprit, « *Sumimasen Turbo* », consacrée au

L'INFORMATION PAYANTE, SEUL MODÈLE ÉCONOMIQUE VIABLE À LONG TERME POUR LE JOURNALISME.

jeu vidéo et à la pop culture japonaise. Plus récemment, durant l'été 2023, cinq journalistes (Kévin Cicurel, Héloïse Linossier et les trois ex-piliers de Gamekult.com Gauthier Andres, Florian Velter et Sylvain Tastet) ont annoncé la création d'*Origami*, un nouveau média jeu vidéo. Après une campagne Ulule largement réussie en juillet 2023 et une page Patreon ouverte en octobre, l'intérêt du public est prouvé, mais les contours de l'activité en dehors des émissions Twitch et YouTube sont encore en cours de précision.

C'est quoi ce cycle ? Ce n'est pas la première fois que j'observe une telle effervescence dans la presse du jeu vidéo. En 2015, les sites web américains essuyaient déjà une crise existentielle après des séries de rachats et concentrations. Comme je le racontais dans *Canard PC* n° 314 en mars 2015, le géant d'alors AOL décidait brusquement de fermer tout simplement le site Joystiq.com et ses deux affiliés consacrés aux MMO, WoWInsider.com et Massively.com. Déjà à l'époque, les équipes des deux derniers avaient décidé de se lancer en indépendants, à l'aide respectivement des plateformes Patreon et Kickstarter. Et aujourd'hui, Blizzardwatch.com et Massivelyop.net sont toujours vivants. Constatant qu'il existait un public prêt à payer, j'écrivais à l'époque : « *Si j'étais journaliste web aujourd'hui, je préparerais déjà un projet pour dans deux ans, juste au cas où.* » J'étais un peu pessimiste, mais du point de vue de *Canard PC*, qui a toujours défendu l'information payante non seulement comme gage de qualité et d'indépendance, mais aussi comme le seul modèle économique viable à long terme, il y a évidemment un sentiment de solidarité vis-à-vis de ces initiatives journalistiques. Ce qui n'empêche pas un haussement de sourcil devant ce retournement de situation, car comme le déclare Luke Plunkett (ex-Kotaku, cofondateur de *Aftermath.site*) à *The Verge* : « *Il y a une certaine ironie dans ce cycle qui voit les sites web de jeux vidéo, qui ont tué presque tous les magazines de jeux vidéo, se retransformer aujourd'hui en sortes de magazines.* » ■

CANARD DÉ
JEU DE PLATEAU

CAT IN THE BOX

Chantons un quantique

Par **Perco**

Le cauchemar de celui qui déteste les jeux de plis, celui pour qui « une petite belote » équivaut à une soirée « comptabilité et toucher rectal ». Un jeu qui, en plus d'être ce qu'il est, va sembler se moquer d'eux. Pour les amateurs du genre, ce sera pareil, mais avec délectation.

Cat In The Box arrive enfin en France après avoir été la grosse sensation du salon d'Essen 2022 (où son prix avait été monté à 40 € juste le temps du salon par Bezier Games, une pratique d'une propreté étincelante). Je vais essayer d'avoir un avis réservé. C'est important la retenue dans notre métier. Allez, je me lance. Oh bon sang, que c'est malin ce truc ! Ah, raté.

Planck épargne retraite. Celui qui a la main ouvre le pli, les autres suivent avec la même couleur ou « pissent » n'importe quoi s'ils n'en ont pas. La carte la plus forte gagne, sauf si quelqu'un coupe avec du rouge. Mais… mais c'est nul ?! C'est juste la base de n'importe quel jeu de plis ça ! Évidemment il y a un truc, vous n'êtes pas dupes : toutes les cartes sont noires. Toutes. « *Mais ça n'a aucun sens* », remarque le lectorat incrédule. Si, car elles sont de la couleur que vous voulez en les posant. Ce petit nœud schrödingerien n'est pas qu'une astuce pour trouver un thème, c'est une base formidable. La physique quantique est ainsi faite que ce n'est pas parce qu'on est libre que l'on peut faire tout et n'importe quoi. Si je déclare que ce 8 est un 8 bleu, il n'y a plus de 8 bleu dans le jeu. C'est normal, je viens de le poser ! Je le bloque sur le plateau central, avec un petit pion personnel. Et si je défausse ou que je coupe… hé oui, je suis en train de dire que je n'ai plus la couleur demandée, je m'interdis alors de la jouer jusqu'à la fin de la manche.

Genre : plis dans l'espace-temps
Créateur : Muneyuki Yokouchi
Illustrateur : Osamu Inoue
Éditeur : Matagot
Nombre de joueurs : 3 à 5
Nombre de joueurs optimal : 4 ou 5
Durée : 30 à 40 minutes
Complexité : modérée (le livret est peu clair, préférez-lui une vidéo ou un ami qui explique)
Surface de jeu recommandée : table basse
Prix : 27 €

Les moyens du Bohr. Avec cette liberté, et le fait qu'il y a plus d'exemplaires de chaque carte que de places, la plupart du temps, il va se passer exactement ce que vous imaginez : quelqu'un va se foirer et se bloquer. « *Ben, j'ai plus qu'un 3 et j'ai dit que je n'avais plus de bleu, je suis coincé là ?* » Oui Michel, tu es bloqué, tu as créé un paradoxe, sans doute tué ton propre grand-père et, plus grave, tu vas perdre un max de points. Bref, une petite perle, avec un système de scoring très punitif, mais qui ouvre des perspectives et des blocages[1], et un plateau qui permet de bien visualiser ce qui a été joué (ha ha ha, dans vos dents les compteurs de cartes, je vous envie autant que je vous déteste). Il ne vous convertira pas aux jeux de plis si c'est votre hantise, vous en dégoûtera peut-être même, tant il déstabilise. Pour tous les autres, c'est plus que largement à la hauteur de sa réputation. ■

1. On parie en avance sur son nombre exact de plis gagnés, pour marquer un gros bonus selon le placement de ses pions, ceux qui créent un paradoxe prennent une grosse baffe, etc.

Le Pavé numérique_

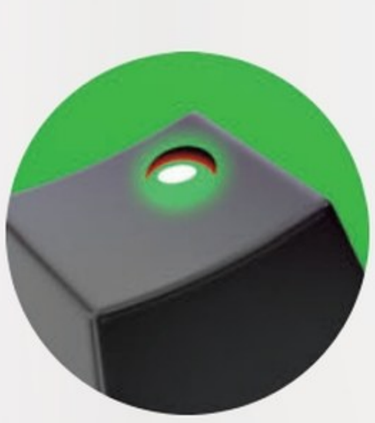
INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, IDIOTIES TECHNOLOGIQUES, CYBER-PAS-SÉCURITÉ, RÉSEAUX ASOCIAUX...

L'actualité du numérique

COMME VOUS NE LA LIREZ PAS AILLEURS.

Une NEWSLETTER GRATUITE CHAQUE MERCREDI.

AVEC UN RÉSUMÉ FACÉTIEUX DE L'ACTUALITÉ DES NOUVELLES TECHNOLOGIES, DES BONS PLANS ET DES PROMOS.



Une version PREMIUM POUR ALLER PLUS LOIN.

EXCLUSIF : 3 CHRONIQUES SPÉCIALISÉES CHAQUE SEMAINE

- 1 ÉMISSION HEBDOMADAIRE
- 1 NUMÉRO SPÉCIAL MENSUEL EN LONG FORMAT
- 1 PODCAST MENSUEL

Soutenez le lancement d'une nouvelle publication indépendante !

DE L'INFORMATION, UN PEU DE SEL, DES EFFORTS POUR VOIR AU-DELÀ DE L'EMBALLEMENT DU MOMENT, DES ANGLES ORIGINAUX ET UNE CERTAINE APPÉTENCE POUR LES QUÊTES ANNEXES.

Le Pavé numérique_

INSCRIPTION GRATUITE :

lepavenumerique.substack.com

CANARD PEINARD

Le 1er janvier dans Canard PC n° 450

Warhammer 40 000 : Rogue Trader

... et aussi : nos attentes pour 2024

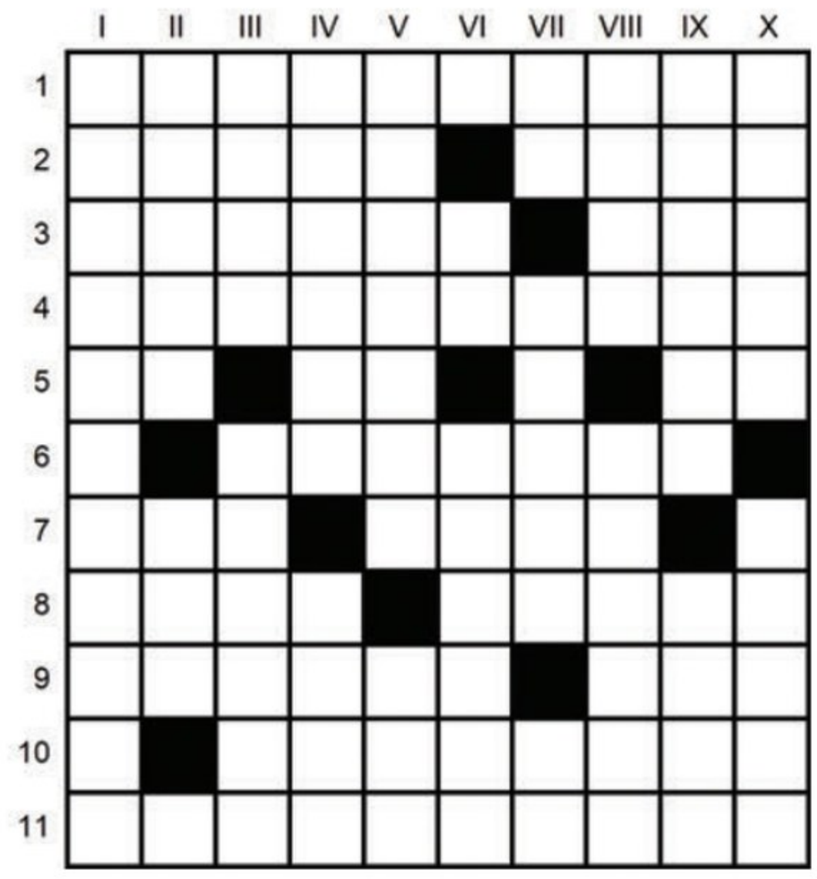
La grille de **Maîtresse** PQ

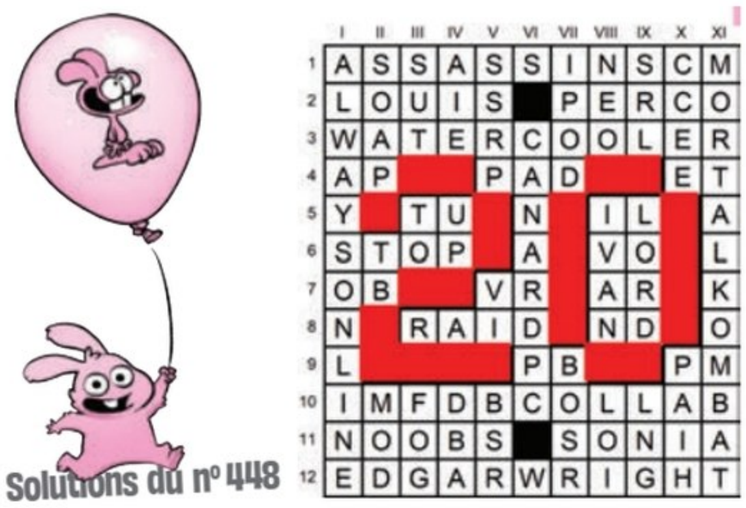
Retrouvez en kiosque le nouveau livre de Maîtresse Paule Q et Virginie Despentes : ***Cher Canard*** - 1 pticoin (oui, pour une PQmonnaie t'as plus rien).

Horizontalement. **1.** Héros de Nintendo. **2.** Page située en 67, 75 ou 81. Autre héros de Nintendo. **3.** Ordonna chevalier. Essaya. **4.** Test qui vous a mis plein de chansons dans la tête comme ça n'était jamais arrivé en l'espace d'une seule page (pour des raisons de sécurité, nous ne dévoilerons pas l'adresse perso du contrevenant). **5.** Partie sentimentale du passé. À la fin des noms de domaine équatoriaux. Est anglais. **6.** Devant Warlock dans un FPS. **7.** Autrement appelé. Dans une vieille chanson d'Orelsan. **8.** Dieu du dessin dont le talent n'a même pas besoin d'être exposé à des fans aveuglé(e)s d'admiration pour que tout le monde reconnaisse objectivement que c'est sublime (bref, on adore notre dessinateur, et je m'arrête là parce qu'après il risque de doubler le montant de ses factures). A débattu sur la violence des JV il y a trente ans. **9.** Jeu russo-kazakhstanais avec presque autant de k. Docteur du gangsta rap. **10.** Survival loin d'être "à la noiq" (oui, c'est très mauvais mais on m'a forcée à écrire ceci sous peine d'être privée de charcuteries corses. Et de gâteau aux noiq). **11.** Garniras de bardeaux ou d'ardoise les pièces de charpente qui sont à découvert dans la construction des maisons et dont les intervalles sont remplis en galandage (NDLA : c'est pas parce que je copie-colle scandaleusement que je comprends).

Verticalement. **I.** Dans un TPS de Saber. **II.** Village espagnol de Navarre et de Navarre. Faire-valoir (é)masculin(é) obligé de voir la vie en rose. **III.** Ensemble d'actionnaires. Gros animaux mignons couleur mots-croisés. **IV.** Transfuger un jeu vidéo. Huile en ancien français, ou bien presque lettres de "Sèwiaal killeu – Un quoi ?" à la saucisse de Morteau. **V.** Justicier armé riche en fer. Rédacteur de Canard PC sans hâche, ce qui rend beaucoup plus difficile le "glissé de tête de cheval sous l'oreiller du développeur". **VI.** Capacité d'appareil photo. Jeu avec beaucoup de vide. **VII.** Diminutif de Capone (qui s'appelait en fait Alphonse, tout de suite ça sonne moins choc pour un gangster). Aberration gastronomique. Petit week-end. **VIII.** Archipel au large de Marseille. Périphérique de stockage pouvant stocker jusqu'à 658 mégots. **IX.** Professeur pris de court. Village du comitat de Borsod-Abaúj-Zemplén en Hongrie et... attendez, ne partez pas !... et début de casse-briques des années 1980. **X.** Accords anglais. Prélevées.

Aide de jeu : Vous voyez bien que je n'ai pas trop la place de vous aider.





CANARD PC

Mensuel, paraît le 1er de chaque mois.
Est édité par Presse Non-Stop,
SAS au capital de 86 400 €
Immatriculée au RCS de Nanterre :
450 482 872
Siège social :
24-26 avenue Vladimir Ilitch Lénine
94110 Arcueil
Président : Ivan Gaudé
Associés : Jérôme Darnaudet, Groupe LDLC, Gandi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati
Adresse de la rédaction :
Presse Non-Stop / Canard PC
24-26 avenue Vladimir Ilitch Lénine
94110 Arcueil

Presse Non-Stop
Tél : 01 84 25 40 80
Assistant : François Provost
francois@canardpc.com
Abonnements :
abonnements@canardpc.com
Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com
Ancien directeur :
Jérôme Darnaudet
Directeur de la publication :
Ivan Gaudé
Direction artistique :
Jean-Ludovic Vignon

Canard PC
Rédaction en chef : Julie Le Baron
redacchef@canardpc.com
Rédacteur en chef adjoint : Théo Dezalay
Rédacteur en chef adjoint, responsable du dév. numérique : Ambroise Garel
Conception et Premier rédacteur graphique : Thomas Rainfroy
Rédactrice graphique : Éloïse Garcia
Secrétaire de rédaction : Sonia Jensen

Ont participé à ce numéro
Rédaction : Florian Agez, Marion Bargiacchi, Corentin Benoit-Gonin, Théo Dezalay, Pierre-William Fregonese, Ambroise Garel, Julien Loiseau, François Provost, Olivier Peron et Lucie Ronfaut

Publicité
Denis : *denis@canardpc.com*
Tél : 01 84 25 40 79

Impression
Imprimé en France par :
Aubin Imprimeur
Diffusion : Messageries lyonnaises de presse
Commission paritaire :
0224 K 84275
ISSN : 1764-5107

Tous droits réservés

Numéro 449 - Prix unitaire : 7,90 €
Date de parution : 1er décembre 2023
Dépôt légal à parution

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. La rédaction présente ses excuses si, à tout hasard, en 449 numéros et exactement 20 ans d'existence, nous avons déjà fait cette blague de fin. Y compris en écrivant exactement la même chose.

Illustration couverture : Warhammer 40,000 : Space Marine 2 © Saber Interactive / Focus Entertainment

PCSPECIALIST

TERMINEZ L'INSTALLATION
DE VOS RÊVES

Configurez votre PC ou ordinateur portable de jeu personnalisé sur

WWW.PCSPECIALIST.FR

Profitez d'une remise **exclusive de 15 €** avec Canard PC via le code **CAN23**

Philibert
Le spécialiste du jeu de société

www.philibertnet.com

L'ancêtre du jeu vidéo est de retour.